

¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
REPORTAJE
DINO CRISIS 3
Cuando los dinosaurios dominaron el espacio
DE LOS CREADORES DE MOTOGP
SUDEKI
Acción y RPG combinados como nunca antes lo habías visto
REPORTAJE
SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW
Todo sobre el retorno de Sam Fisher
ANÁLISIS DE: FUTURAMA, EVIL DEAD, RED FACTION II, STARSKY & HUTCH, DIE HARD VENDETTA...
NÚM. 18 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC
MC EDICIONES
8 414090 226943
00018

En MotoGP URT 2, hombre y máquina se funden en uno sólo.

motogp Ultimate Racing Technology 2





Características:

- Es el juego oficial del Campeonato del Mundo MotoGP con los 16 circuitos y los 22 pilotos de la temporada 2002 de MotoGP.
- La mejora del motor gráfico del juego hace que MotoGP URT 2 sea más adictivo que nunca.
- Nuevas motos de cuatro tiempos con opciones para personalizarlas, poniéndolas a punto e incluso modificando los colores de sus carenados. Además y como novedad, puedes también diseñar tu propio piloto a medida
- Opción multijugador online que soporta hasta 16 jugadores gracias al servicio Xbox Live.
- Mayor nivel de detalle gráfico en las texturas de los circuitos y los paisajes.
- Cuenta con el apartado gráfico más impactante del género.

¡YA A LA VENTA!





XBOX

PC CD-ROM

Revista XBox Oficial Nº16:

<< No hemos podido encontrar nada en el juego que no nos gustara >>

Puntuación: 9,4/10

LIVE online enabled

DISTRIBUIDO POR:

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid

Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74

Asistencia al cliente: 91 384 69 70















www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33
Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Àlex Ventosa, Ana Fernández, Carles Sierra, José Luís Coto, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez y Sabas Delamo.
Corrección Montse Florenza, Marta Capdevila.
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA
MC
MC EDICIONES

Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona

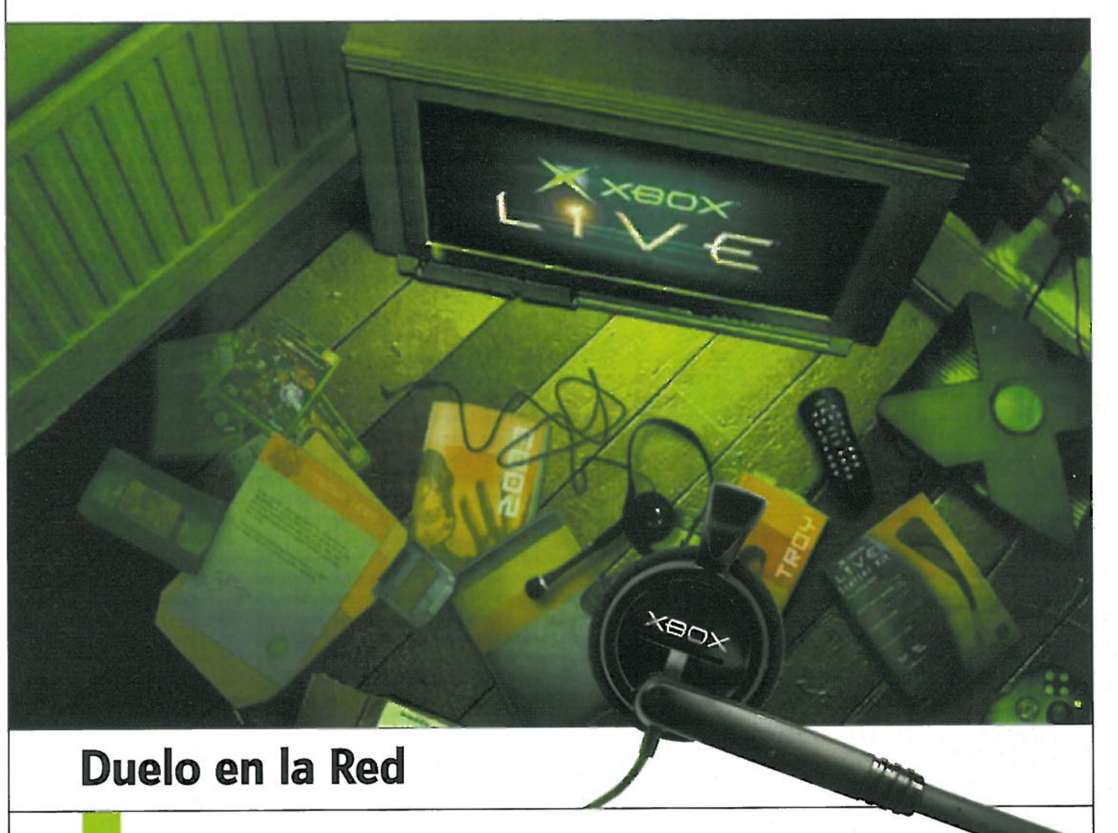
Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
Edición: 08/03





Duelo en la Red

LAS CARTAS ya están sobre la mesa. Tanto Microsoft como Sony han puesto sus respectivos servicios de juego *on line* en funcionamiento y, por tanto, ya es posible analizar lo que dan de sí cada uno de ellos. Más allá de lo obvio -y ya anteriormente comentado- del propio hecho de que la consola de Microsoft tal cuál viene en su caja está ya preparada para acceder a *Xbox Live* (sólo es necesario adquirir el *Starter Kit*), mientras que en el caso de PlayStation 2 es imprescindible la adquisición de un periférico adicional, hay otros aspectos que conviene sopesar.

Bien es sabido que frente a los amplios conocimientos -y paciencia- de los curtidos usuarios de PC, que cuentan ya a sus espaldas con notable experiencia en las vicisitudes, especialmente a nivel técnico, del juego *on line*, los usuarios de consola, en principio, no poseen la misma práctica en esta área y, sobre todo, y aún más importante, en la mayoría de los casos no tienen ninguna intención de adquirirla. Si es evidente que uno de los más notables éxitos de las consolas frente al PC es la inmediatez y la sencillez de poner un juego y estar disfrutando de él en apenas unos segundos (sin saber nada de Windows, ni de controladores, ni de tarjetas gráficas, etc...), la misma filosofía es perfectamente aplicable al juego *on line*: lo que los usuarios quieren es encender la consola, poner el juego, conectarse al servicio y jugar. Y que todo sea un proceso rápido, intuitivo y exento de complicaciones innecesarias. Cualquiera que haya podido probar los dos servicios *on line* que estamos enjuiciando coincidirá en concluir que *Xbox Live* cumple estos requisitos sobradamente, mientras que el servicio de Sony no lo hace ni de lejos. Es complejo, farragoso y requiere de notables dosis de paciencia por parte del usuario. Otra ventaja de Xbox, inherente a sus propias características, son las posibilidades que ofrece a los desarrolladores el hecho de que la consola de Microsoft incorpore un disco duro.

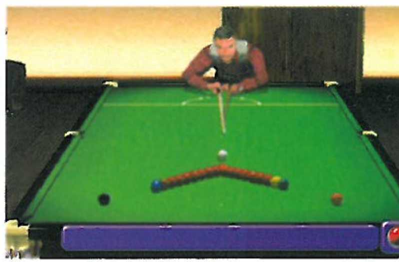
Finalmente, la última cuestión que es importante enjuiciar es el número de juegos disponibles para poder utilizar el servicio, su calidad y su rendimiento *on line*. En el caso de Xbox, no hace falta mirar al futuro (aunque éste tenga nombres propios tan sonados como *Halo 2* o *Pandora Tomorrow*) para encontrar buenos juegos que saquen partido a *Xbox Live*: basta citar títulos como *MotoGP 2*, *Return to Castle Wolfenstein: Tides of War* o *Ghost Recon* (aunque hay bastantes más). En el caso de Sony, la lista empieza y acaba con un solo juego, *SOCOM*, que por cierto ha generado opiniones de lo más diverso entre los usuarios de PS2.

José Emilio Barbero
Director



FUTURAMA

Diviértete con algunos de los personajes más famosos te la televisión en este juego que, seguro, os va a sorprender.









REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario>18



STARSKY & HUTCH

Regresa el estilo retro de los años 70 de la mano de los dos investigadores más famosos de aquellos tiempos.



INDYCAR SERIES

Carreras en estado puro sólo aptas para auténticos incondicionales de los coches de Formula 1 y de la velocidad.



SUDEKI

Nos fuimos hasta Londres para visitar a Climax y contarte todo acerca de este ambicioso JDR exclusivo para Xbox.



CONFLICT DESERT STORM 2

Descubre la secuela de este juego bélico que ha sido remozado en profundidad en el departamento artístico.

004

ALIAS

Acompaña a la encantadora protagonista tanto de la serie como del videojuego en su aventura en Xbox.

006



RED FACTION II

En esta ocasión, la acción transcurre en la Tierra y el protagonista es un nuevo personaje que lucha contra el dictador Sopot.

066



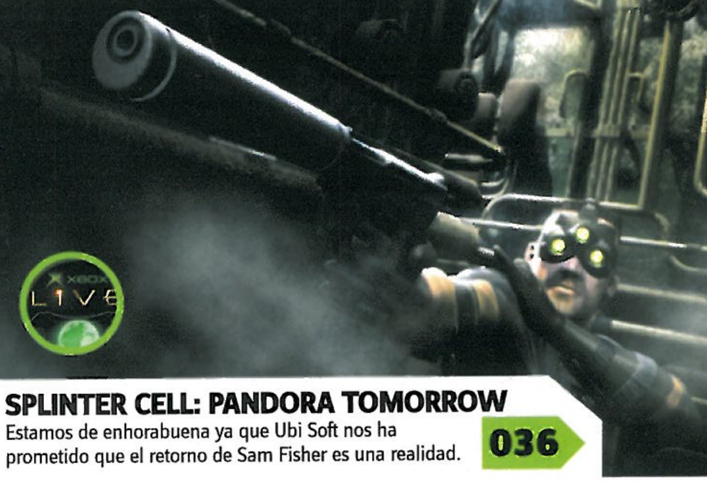
PLAY LIVE

Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre *Xbox Live* así como análisis de juegos compatibles.

080



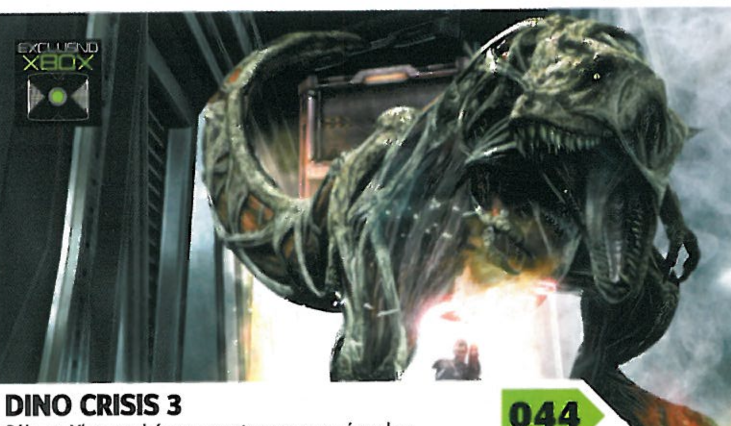




SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Estamos de enhorabuena ya que Ubi Soft nos ha prometido que el retorno de Sam Fisher es una realidad.

036



DINO CRISIS 3

Sólo en Xbox podrás ver, por tercera vez, cómo los dinosaurios corren de forma salvaje por los parques hechos por el hombre.

044

EDITORIAL

PRIMER VISTAZO

ACTUALIDAD

REPORTAJE

ANÁLISIS

PLAY: LIVE

PLAY: MORE

DEMOS EN EL DVD

- »Brute Force
- »Mace Griffin Bounty Hunter
- »The Great Escape

PELÍCULAS EN EL DVD

- »The Great Escape
- »Soul Calibur 2
- »Conflict Desert Storm 2
- »Hulk
- »Amped 2
- »The X-Files

PRIMER VISTAZO

CONFLICT: DESERT STORM 2

Regreso a primera línea de combate

↑ Como cabía esperar, los aspectos visuales se han reforzado.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **PIVOTAL GAMES**
EDITOR: **SCI**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2003**
JUGADORES: **1-4**

LA APARICIÓN de una secuela de *Conflict: Desert Storm* era algo que estaba cantado. Pero ahora, en el momento en que estamos escribiendo estas líneas, acabamos de vivir una nueva guerra que ha arrasado Iraq. Afortunadamente, el conflicto ha terminado ya, pero aún y así, *C: DS2* podría contemplarse con una cierta suspicacia: ¿intenta aprovechar la coyuntura actual?

La respuesta es un enfático «no» pronunciado por Alex McLean, director de tecnología de Pivotal Games. «Cuando nos pusimos a trabajar en este juego, no sucedía absolutamente nada... es una lástima dada la situación actual, pero lo cierto es que no es otra cosa que un juego». «La acción transcurre en el mismo marco temporal que el primer título», continua diciendo Jim Bambra, director ejecutivo de Pivotal.

McLeen está interesado en resaltar que el equipo ha prestado atención a las quejas que provocó el original. «Hemos solventado todo lo que en el primer juego molestaba a la gente. Elaboramos una gran lista con los temas que surgían una y mil veces, y los retocamos convenientemente. De modo que se trata de una secuela genuina, en la que se han modificado los fallos del primer juego.»

Por lo que respecta a la ilación del juego, dos áreas destinadas a recibir una renovación importante son la de la inteligencia artificial y la de los controles. «En el primer juego la inteligencia artificial no jugaba limpio; los otros siempre conocían vuestra situación (en el mapa)», explica McLean. «Ahora, la AI ya no es tan 'sucia', ya que los enemigos se verán obligados a buscaros de forma activa».

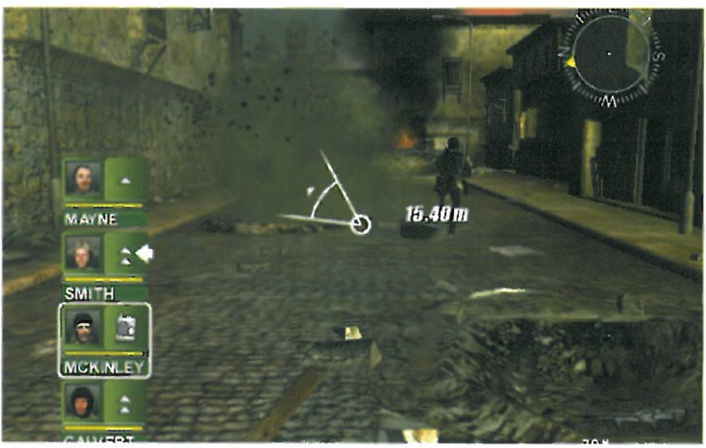
También se producirán mejoras en el sistema de control, especialmente un inventario más inteligente que permite al jugador abalanzarse sobre *ítems* cruciales, como pueden ser los botiquines. La acción de dar órdenes a los hombres en medio del fragor de la batalla también resultará igual de sencillo.

El juego ha sido remozado en profundidad en el departamento artístico. El alejamiento de los sujetos constituye una recompensa inesperada adicional y se aprecia más detalle en los personajes y en el entorno. La iluminación también ha mejorado, con el fuego de las armas y los resplandores iluminando el panorama.

En nuestra visita, los chicos de Pivotal Games nos mostraron una secuencia del principio del juego, en la que cuatro soldados de tu equipo arrasan un campamento iraquí en medio de la noche. La batalla de fuego cruzado resultante es un material electrizante, y da la impresión de que en este juego las luchas tendrán un estilo más arcade que las que aparecen en *Ghost Recon*.



↑ ¡Quédate detrás mientras tus compañeros hacen el trabajo!



↑ Dar instrucciones al equipo es fácil, incluso en medio del fragor de la batalla.



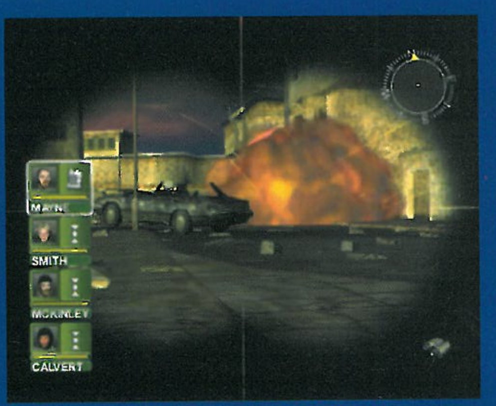
JUEGOS URBANOS

EN EL PRIMER *Conflict* había batallas callejeras, pero no como ésta. La avanzada inteligencia artificial de los enemigos permite que los iraquíes negocien con mayor destreza. Posiciones enemigas al azar y un bajo nivel de acciones previstas significan que las batallas van a resultar imprevisibles.

Además, continuará habiendo variedad en los entornos. Uno de los niveles más interesantes que se nos mostraron transcurría a plena noche, en uno de los campos petrolíferos incendiados durante el conflicto de 1991. Grandes llamaradas emergen del suelo y se reflejan en el horizonte, mientras te ves obligado a correr para guarecerte de las bombas lanzadas por los iraquíes.



Agáchate mientras la ametralladora los liquida.



Para vencer tienes que ser más inteligente.

INFORMACIÓN ADICIONAL

LIVE SÍ, LIVE NO
El equipo de Pivotal se muestra interesado en *Xbox Live* y ha invertido algo de tiempo intentando incorporar modos multijugador *on line* en la serie *CDS*. A pesar del esfuerzo, no creemos que estén a tiempo de incorporarlos en este juego. Espera encontrarlo en *Conflict: Desert Storm 3*.

INVESTIGACIÓN TELEVISIVA
Pese a que el equipo prefiere no establecer conexión alguna entre el juego y la situación actual de Iraq, estos tipos admiten que contemplar las noticias proporciona una información excelente acerca del aspecto de las batallas. McLean nos dijo que el fuego trazador del juego habrá que cambiarlo y que las noticias han mostrado los avances realizados en este tema.



El cambio a visión en primera persona permite apuntar con mucha más precisión; claro que con una bomba de mano no hay demasiada necesidad...


Aun no está terminado; cuando lo esté, apuntarán hacia ti.


Podrás solicitar su ayuda para efectuar ataques aéreos en medio de una misión.

ALIAS

IMÁGENES EXCLUSIVAS

↑ Contemplarás un montón de escenas silenciosas y furtivas.

Apártate Sam Fisher; esta chica vale su peso en oro

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **ACCLAIM CHELTENHAM**
EDITOR: **ACCLAIM**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2003**
JUGADORES: **1**

LA ENCANTADORA Sydney Bristlow, interpretada por Jennifer Garner, es la estrella del programa de televisión y, también, de su juego *Alias*. Para el debut de su videojuego, se ha mapeado la cara de Jennifer, se ha grabado su voz e incluso se han modelado sus vestidos. Acclaim ha firmado un acuerdo con Disney Interactive para conseguir los derechos de publicación de los juegos basados en la trepidante acción de esta serie de espías. Durante una exclusiva presentación del juego, quedó claro que se trata de una aventura en tercera persona que transcurrirá por entre escenarios de la serie que resultarán familiares a sus seguidores.

Si alguna vez te has parado a contemplar la serie, ya sabes el estilo que seguirá el juego. Está tan alejado como resulta posible de los festivales de sangre estilo *Serious Sam* y *Evil Dead: A Fistful of Boomstick*. Pero esta es la marca de Disney: nada de sangre. Acclaim Cheltenham no la va a utilizar en absoluto, pero el desarrollador creará un efecto especial que genera una sensación impactante cuando haces uso de tus impresionantes habilidades en materia de artes marciales y las aplicas a los malos.

En vez de ir de un lado a otro con un arsenal de armas y granadas de fragmentación, deberás confiar en el sigilo, la destreza, los artefactos de alta tecnología y tus ya mencionadas artes marciales para completar las seis extensas misiones del juego. Puede que no den impresión de ser muchas, pero nos han contado que los jugadores tardarán unas dos horas en finalizar cada nivel. Aplica tus cálculos matemáticos y verás como las cosas cambian radicalmente.

Como cabía esperar, *Alias* ofrecerá toda la retahíla de agentes dobles, claves y demás zarandajas propias de la serie. Habrá un montón de combates cuerpo a cuerpo utilizando toda clase de elementos, desde las sillas hasta las patadas a la cabeza, misiones furtivas, y objetivos que dependerán del tiempo; así como complots inesperados muy importantes, armamento avanzado y localizaciones repartidas por todo el globo terráqueo. Habrá también unos cuantos escenarios que requerirán que los desbloquees o que descifres un código para poder continuar.

Acclaim ha trabajado hombro con hombro con Touchstone Pictures y los guionistas de la serie han participado en el guión que sustenta el juego. Se han capturado más de 850 movimientos y acciones, y tras verlo en funcionamiento nos quedamos gratamente impresionados.

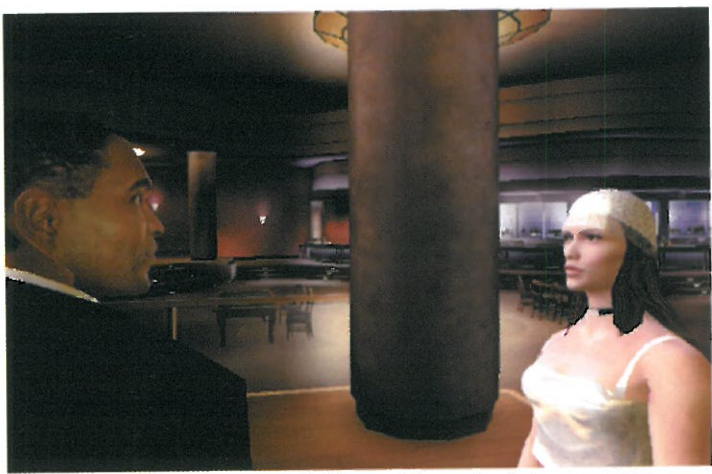


↑ Otro firme candidato al galardón «Trasero del año».



↑ Desarma a los enemigos apoderándote de sus armas desde atrás.





↑ El complot se complica cuando hablas con Dixon, otro de los personajes.

From | Subject | Date Received
Jack Bristow | Mission Communiqué | Today

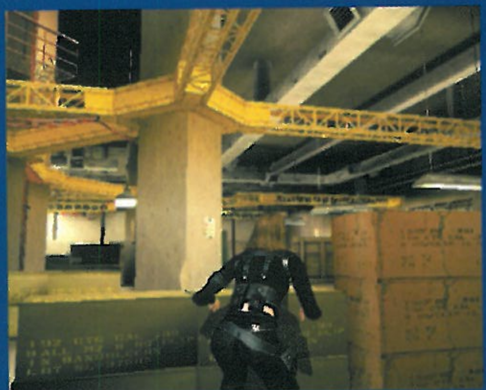
Sydney,

Agent Jacobs, our mole in Anna Espinosa's renegade Followers of Rambaldi cell, is missing - we suspect he has been compromised. In Jacobs' last transmission he reported that the Followers are working on something known only as "The Machine"; he then made a dead drop at Anna's current location, a Monte Carlo Casino owned by Mr. Sark. You and Dixon will infiltrate the Casino; your alias will be as a trainee waitress, Dixon will be posing as a player. Dixon will smuggle your gadgets past staff security checks - your first objective is to find him and acquire the gadgets. You will then locate the disk left by Jacobs at the dead drop. It should tell us more about "The Machine", and about Sark and Anna's collaboration. Remember, these are two of your deadliest enemies; you must watch your every step.

↑ A medida que vayas progresando en el mundo de *Alías*, se te irán dando pistas.

JUEGOS DE ESPÍAS

EL COMBATE mano a mano suele ser frecuente en la serie de televisión *Alias*, de modo que puede que este elemento constituya el aspecto más importante del juego. Dado que se trata de una licencia de Disney, las armas no intervienen demasiado, pero gracias a los arrapados y brillantes pantalones de cuero de Sydney Bristow, puedes arrancar armas de las manos de los enemigos, sin necesidad de efectuar ningún disparo. También podrás coger muchos artículos que pueblan el entorno y utilizarlos como armas improvisadas, como patas de sillas, botellas y viejas escobas.



↑ La hemos visto moverse y tiene muy buen aspecto.

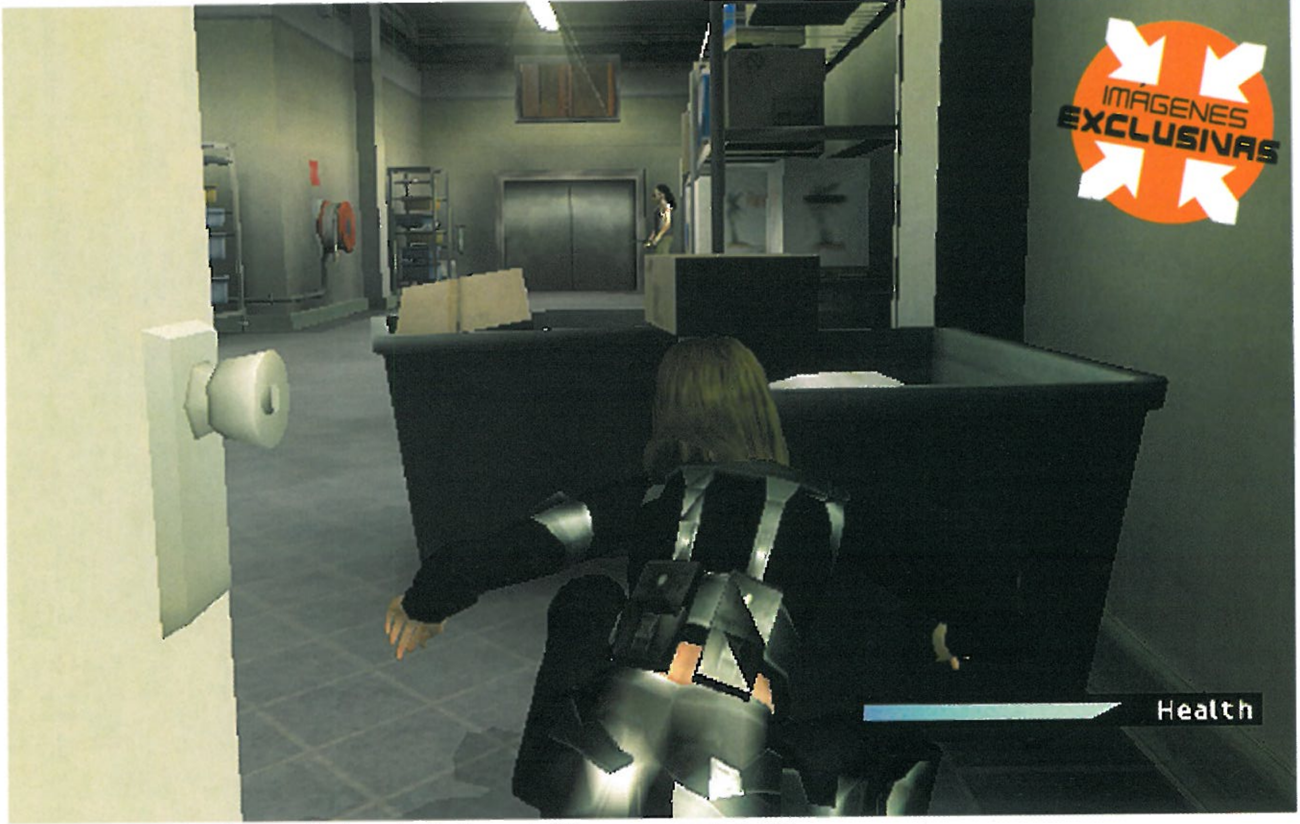


↑ Acércate y machácale la cabeza.

INFORMACIÓN ADICIONAL

ESTRELLAS
Durante las seis misiones del juego encontrarás otros personajes estrella de la serie, cada uno de ellos recreado con un enorme detalle. Mantente ojo avizor y localiza a Jack Bristow (el padre de Sidney), Arvin Sloan, Marcus R. Dixon, y Marshall Flinkman.

OTROS HECHOS
La serie de televisión *Alias* fue creada por J.J. Abrams, quien también es el productor ejecutivo, junto con John Eisendrath, Ken Olin, Alex Kutzman-Counter y Roberto Orci. La serie, que se filmó en Los Ángeles, es un producto de Touchstone Television. La segunda entrega de la serie se está proyectando en estos momentos en EE.UU. y, aquí en España la puedes ver actualmente en Tele 5 y en el canal AXN.



↑ El saberse esconder y la puntualidad son virtudes imprescindibles para un agente secreto.



CONVIÉRTETE EN UNA LEYENDA

Crea tu propia identidad y hazte famoso en cualquier juego al que juegues, estés donde estés.

ENCUENTRA A TUS AMIGOS.

Utiliza la lista de amigos para localizar a tus compañeros desde cualquier lugar, en cualquier juego.

SÁCALE MÁS PARTIDO A TUS JUEGOS.

Descárgate niveles extra, armas y personajes.

BUSCA TU PARTIDA.

Con el 'OPTIMATCH™' encontrarás rápidamente contricantes que estén a tu altura.

HABLA MIENTRAS JUEGAS.

Chatea con tus amigos, comenta estrategias y machaca verbalmente a tus enemigos con el Xbox Voice Communicator.

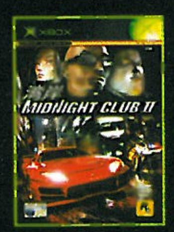
¿QUIERES SABER MÁS? ENTRA EN XBOX.COM/ES/LIVE

















UNA EXPERIENCIA ÚNICA EN JUEGOS DE BANDA ANCHA.











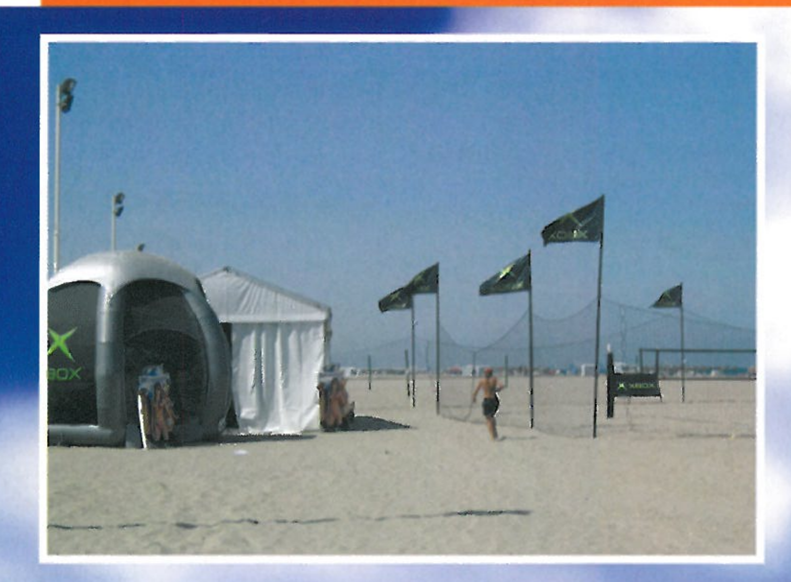

Requerimientos: La consola de videojuegos Xbox, el Xbox *Live* Starter Kit (este kit incluye una suscripción de 12 meses a Xbox *Live*, los auriculares del Xbox Voice Communicator y 3 demos compatibles para Xbox *Live*) y una conexión de banda ancha compatible.



Para asegurarse de que un juego es compatible con Xbox *Live*, compruebe si en la caja aparece el logo.

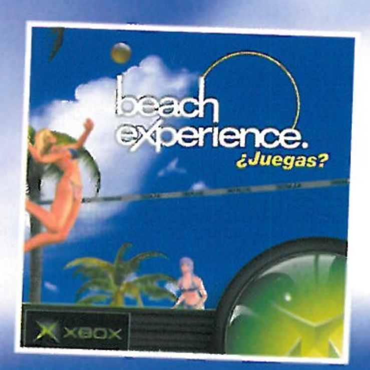
XBOX LIVE PERMITE JUEGO ONLINE













¡Vamos a la playa!

El combinado más refrescante para estos calurosos días: Xbox, verano y playa



MICROSOFT ha organizado una divertida y original experiencia que, de forma paralela al circuito JB Volley Playa, se va a desarrollar durante este verano en diferentes playas de la geografía española. La Beach Experience estará formada por diversos actos que se celebrarán en una carpa Xbox itinerante; de entre ellos, el más relevante y el que más atraerá a la concurrencia será la oportunidad de tomar parte en una competición que se disputará en torno a cuatro juegos: *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*, *MotoGP 2*, *Midtown Madness 3* y *Kung Fu Chaos*.

Quienes así lo deseen podrán participar en una serie de rondas eliminatorias que irán proporcionando a los ganadores diversos regalos: cuanto más se avance más regalos se conseguirán, aunque sólo por participar obtendremos un obsequio.

La mecánica de la competición es la siguiente: hay tres zonas diferentes: 1, 2 y 3. En la primera, que se denomina «XBOX 4X4», se deberá jugar con los cuatro juegos ya señalados en 16 consolas. En la segunda, «A TU BOLA», deberemos luchar en un campo de volley contra una máquina que nos lanza pelotas. En la tercera, «MATCH BEACH», disputaremos un auténtico partido de volley playa.

La Beach Experience ya empezó durante el mes de julio y continuará todo este mes de agosto. Éstas son las próximas ciudades que visitará: Gijón (2 y 3 de agosto), Cádiz (8 y 9 de agosto), Ayamonte (16 y 17 de agosto), Gandia (22 y 23 de agosto), y finalmente, Sitges (29 y 30 de agosto).







Se celebró el primer S2E

Luces y sombras en el Salón del Entretenimiento Electrónico



A PESAR de haberse convertido en la más seria, arriesgada, profesional y ambiciosa de cuantas ferias se han intentado montar hasta el momento en torno al ocio electrónico en nuestro país (en este caso en conjunción con lo que ha venido en denominarse la Cultura Digital), el S2E ha dejado tras su celebración en el Pabellón de Cristal de la Casa de Campo de Madrid a finales del mes de junio sensaciones muy contradictorias.

La asistencia de publicó no fue todo lo masiva que se esperaba, y la ausencia de algunas compañías importantes del sector se hizo notar en demasía. Sin embargo, otros eventos, como por ejemplo la Copa del Mundo de Deportes Electrónicos, sí estuvieron a la altura de las circunstancias.



↑ Xbox estuvo presente de forma destacada en el S2E.

Esperaremos a próximas ediciones para ver hasta qué punto sus organizadores aprenden de sus errores y aciertos: de ello dependerá que la feria se consolide como el punto de encuentro y referencia de los videojuegos en nuestro país.

Periféricos con personalidad

Herederos de Nostromo apuesta por la originalidad



ES EVIDENTE que los factores más importantes para decantarse por un periférico u otro son su versatilidad, su resistencia y su relación calidad/precio, todo eso no está reñido con una cuidada estética. Hasta el momento, las únicas diferencias que hemos podido ver en los controladores lanzados para Xbox han sido su tamaño, la distribución de sus botones, su color o los materiales con los que han sido fabricados. Pero ahora, Herederos de Nostromo presenta una sorprendente línea de productos muy originales. Se trata de periféricos personalizados con la imagen de algunos personajes tan populares como Hulk, Spider-Man o los X-Men. Puedes obtener más información en: www.hnostromo.com .



Breves

OTOGI LLEGA EN SEPTIEMBRE
Dos buenas noticias en torno a este juego procedentes de Japón. Acclaim lo distribuirá en nuestro país en septiembre y sus creadores ya han manifestado públicamente que se han puesto manos a la obra para dar forma a una secuela.

CON MUCHO CRITERIO
Los creadores de la saga *Burnout*, Criterion, están trabajando en dos nuevos proyectos: se trata de *Black*, un *shooter* en primera persona, y *Dust Storm*, un trepidante juego de carreras.

EA SPORTS FICHA A RAÚL LÓPEZ
El popular baloncestista español se convertirá a través del acuerdo firmado recientemente con EA Sports en la imagen de *NBA Live 2004*, que será publicado el próximo mes de octubre.

REVIVE EL «DIA D»
Interplay ha anunciado que coincidiendo con el 60 aniversario del «Día D», que se celebrará el año que viene, publicará *Airborne: Liberation*, un juego de acción bélica por equipos que comienza en Normandía y nos llevará hasta el asalto final de Berlín.



↑ *Dynasty Warriors 4.*



↑ *Tenchu III.*



↑ *Tony Hawk's Underground.*

Mejor que mil palabras

Primeras imágenes de diversos juegos



AUNQUE ya os hemos hablado con anterioridad del anuncio del desarrollo de *Terminator 3*, *Tony Hawk's Underground*, *Tenchu III* y *Dynasty Warriors 4*, hasta ahora no habíamos tenido oportunidad de ofreceros pruebas gráficas de su existencia. Sin embargo, los diversos estudios que les están dando forma, y con pocos días de diferencia, se han puesto -casualmente- de acuerdo en distribuir las primeras imágenes de los respectivos juegos y aquí os las ofrecemos.



↑ *Terminator 3.*

En breve os iremos ampliando la información de cada uno de ellos por separado.

Vuelve Harry Potter

EA rescata el primer capítulo



PARECE que Electronic Arts no quería dejar a los fanáticos de Harry Potter sin un juego al que echarle mano este año; por eso, ha decidido repescar el juego que en su momento se publicó en diversas plataformas (PC, PSone) sobre la primera aventura del mago de J.K. Rowlings, y lo va a relanzar para las consolas de nueva generación con un aspecto totalmente renovado.

El juego, que será publicado en septiembre, está siendo desarrollado por Warthog, y su nombre en castellano será *Harry Potter y la Piedra Filosofal Próxima Generación.*



↑ En septiembre te esperan en Hogwarts.



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
OTOÑO	A SOUND OF THUNDER	COMPUTER ARTWORKS	BAM!
	ALIAS	ACCLAIM	ACCLAIM
	AMPED 2	MICROSOFT	MICROSOFT
	BARBIE HORSE ADVENTURES	COKTEL	VIVENDI UNIV.
	BACKYARD WRESTLING: DTTAT	PARADOX	EIDOS
	CONFLICT: DESERT STORM II	PIVOTAL GAMES	SCI
	CRIMSON SKIES	MICROSOFT	MICROSOFT
	CURSE	WANADOO	WANADOO
	DEUS EX: INVISIBLE WAR	ION STORM	EIDOS
	DISNEY'S EXTREME SKATE ADV.	TOYS FOR BOB	ACTIVISION
	ESPIONAGE	MIDWAY	MIDWAY
	FALCONE: INTO THE MAELSTROM	POINT BLANK	VIRGIN
	FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	BIOWARE	VIVENDI UNIV.
	FREAKY FLIERS	MIDWAY	MIDWAY
	FREEDOM	IO INTERACTIVE	EA
	FREEKSTYLE	EA BIG	EA
	FREESTYLE METAL X	MIDWAY	MIDWAY
	GHOST MASTER	SICK PUPPIES	EMPIRE
	GLADIUS	LUCASARTS	LUCASARTS
	GRABBED BY THE GHOULIES	RARE	MICROSOFT
	GROUP S CHALLENGE	CAPCOM	CAPCOM
	HARRY POTTER: QUID. WORLD CUP	EA	EA
	I GLADIATOR	ACCLAIM	ACCLAIM
	JACKED	3DO	3DO
	KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	PLASTIC REALITY TECH.	CENEGA
	LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	CRYSTAL DYNAMICS	EIDOS
	MALICE: KAT'S TALE	ARGONAUT	POR CONFIRMAR
	MAFIA	ILLUSION SOFTWORKS	TAKE 2
	NHL RIVALS 2004	MICROSOFT	MICROSOFT
	NHL HITZ PRO	MIDWAY	MIDWAY
	OPERATION FLASHPOINT: CWC.	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	PRO CAST FISHING	CAPCOM	CAPCOM
	PSYCHONAUTS	DOUBLE FINE	MICROSOFT
	ROLAND GARROS 2003	POR CONFIRMAR	WANADOO
	SHINING LORE	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	SHREK 2	POR CONFIRMAR	TDK MEDIACTIVE
	SOUL CALIBUR II	NAMCO	NAMCO
	SPONGEBOB SQUAREPANTS	THQ	THQ
	SPY VS SPY	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE
	STAR WARS: KOTOR	BIOWARE	ACTIVISION
	STARCRAFT: GHOST	BLIZZARD	VIVENDI UNIV.
	THE ITALIAN JOB	CLIMAX	EIDOS
	TOP SPIN	PAM DEV.	MICROSOFT
	TORK	TIWAK	POR CONFIRMAR
	TRUE CRIME: STREETS OF LA	LUXOFLUX	ACTIVISION
	WRATH UNLEASHED	THE COLLECTIVE	ACTIVISION
	XIII	UBI SOFT	UBI SOFT
INVIERNO	007: EVERYTHING OR NOTHING	EA	EA
	APPRENTICE KNIGHT	MICROIDS CANADA	MICROIDS
	ARMADA 2	POR CONFIRMAR	METRO AUTUMND
	ARMED AND DANGEROUS	PLANET MOON	ACTIVISION
	AUSTIN POWERS	POR CONFIRMAR	TAKE 2
	BC	INTREPID ENT.	MICROSOFT
	BEHIND AXIS LINES	IO INTERACTIVE	WANADOO
	BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	UBI SOFT
	BREED	BRAT DESIGNS	CDV
	BROKEN SWORD: TSD	REVOLUTION	THQ
	COLIN MCRAE RALLY 04	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	COUNTER-STRIKE	VALVE	VIVENDI UNIV.
	DEAD OR ALIVE 4: CODE CRONUS	TECMO	MICROSOFT
	DINO CRISIS 3	CAPCOM	CAPCOM
	DINOTOPIA: SUNSTONE ODYSSEY	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE
	DR SEUSS' THE CAT IN THE HAT	MAGENTA	VIVENDI UNIV.
	DRIVER 3	REFLECTIONS	ATARI
	FIFA 2004	EA	EA
	FOUR HORSE. OF APOCALYPSE	3DO	3DO
	GOBLIN COMMANDER: UTH	JALECO	JALECO
	JACKED!	3DO	3DO
	KILL BILL	BLACK LABEL	VIVENDI UNIV.
	LMA MANAGER 2004	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	LOTR: RETURN OF THE KING	EA	EA

*Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



POR PRIMERA VEZ, la lista no ha sufrido ni un solo cambio respecto al mes pasado. Así que las motos siguen estando en lo más alto de nuestra clasificación. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

1. MOTOGP 2
EDITOR: **THQ** DESARROLLADOR: **CLIMAX**
Disfruta ya de la secuela del mejor juego de conducción de motociclismo de todos los tiempos.

2. ENTER THE MATRIX
EDITOR: **ATARI.** DESARROLLADOR: **SHINY ENT.**
No te conformes sólo con la película. El videojuego promete ser igual de espectacular y hará las delicias de los *matrixmaníacos*.

3. BURNOUT 2
EDITOR: **ACCLAIM** DESARROLLADOR: **CRITERION GAMES**
La secuela de este juego de conducción roza la perfección y promete muchas, pero que muchas horas de diversión.

4. METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
EDITOR: **KONAMI** DESARROLLADOR: **KONAMI**
Encarna a Snake en esta edición especial del juego de espionaje más famoso del mundo.

5. HULK
EDITOR: **VIVENDI** DESARROLLADOR: **RADICAL ENTERTAINMENT**
Juega como La Masa en este juego de acción en tercera persona en el que tendrás que abrirte paso a la fuerza.

6. HOUSE OF THE DEAD 3
EDITOR: **ATARI** DESARROLLADOR: **SEGA / WOW ENTERTAINMENT**
El esperado retorno de una excelente saga que ya va por su tercera edición.

7. DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **TECMO**
Juega al voley playa mientras intentas hacer amigos y pasas unas buenas vacaciones en una isla paradisíaca.

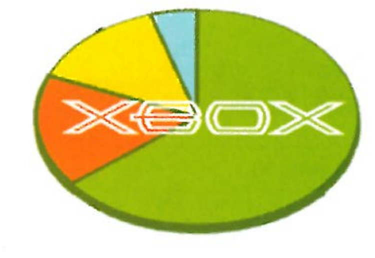
8. TAO FENG: FIST OF THE LOTUS
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **STUDIO GIGANTE**
El título que cuenta con todos los ingredientes para convertirse en el abanderado del renacimiento de los *beat'-em-up* en Xbox.

9. PROJECT ZERO
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **TECMO**
Otro juego de terror psicológico en el que los fantasmas no serán lo único contra lo que tengas que luchas.

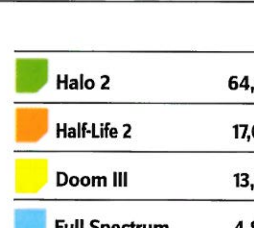
10. MOTOGP «Classics»
EDITOR: **THQ** DESARROLLADOR: **CLIMAX BRIGHTON**
Vive toda la emoción del Gran Premio de Motociclismo en el salón de tu casa.

ESTADÍSTICAS XBOX

¿Cuál de estos juegos presentados en el E3 te ha impresionado más?



LEYENDA



Halo 2	64,18 %
Half-Life 2	17,05 %
Doom III	13,91 %
Full Spectrum	4,86 %

Si quieres participar en nuestras estadísticas, visita nuestra página Web: www.revistaoficialxbox.net.

JUEGA SIN LIMITES!

POR FIN, DISFRUTA DE TU CONSOLA SIN NINGUN TIPO DE CABLES.

- SIN CABLES. Juega desde cualquier lugar de tu casa
- ALTA VELOCIDAD. Aprovecha el rendimiento A TOPE
- TU RED LOCAL conectada a tu video consola y SIN CABLES
- SIMPLE de instalar

Visita www.usr.com/gaming



U.S.Robotics®

Ready. Set. Connect.™

Disponible en:









Piratas del Caribe

El equipo de Morrowind sigue enganchado con los juegos de piratas

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: BETHESDA
LANZAMIENTO: AGOSTO 2003



SI HAY tipos de juegos de los que estamos necesitados, uno de ellos son los juegos de piratas. La mayoría de nosotros, en algún periodo de nuestras vidas, hemos querido mandar un barco en el que ondeara la bandera de Jolly Roger, aterrorizando a navegantes y robando cuánto estuviera a nuestro alcance. Sí nunca jamás has experimentado esta fase de la existencia, todavía estás a tiempo; este título de Bethesda Softworks podría constituir toda la inspiración que necesitas. Así que coge tu loro y ponte el parche.

Desarrollado por el mismo equipo que aportó a Xbox su primer RPG épico y basado en la próxima película de Disney del mismo nombre, *Piratas del Caribe* está a punto de llegar. Vas a convertirte en el mismísimo capitán de tu barco y tripulación, y partirás hacia alta mar en pos de puntos de experiencia, mientras continúas tu aventura hacia la cúspide. Vive el sueño.



Asusta a tus amigos marineros con un buque fantasma.



Enfréntate con múltiples oponentes gracias a tus habilidades de pirata aventurero.



¿Recién salido de la peluquería?

NFL Fever 2004

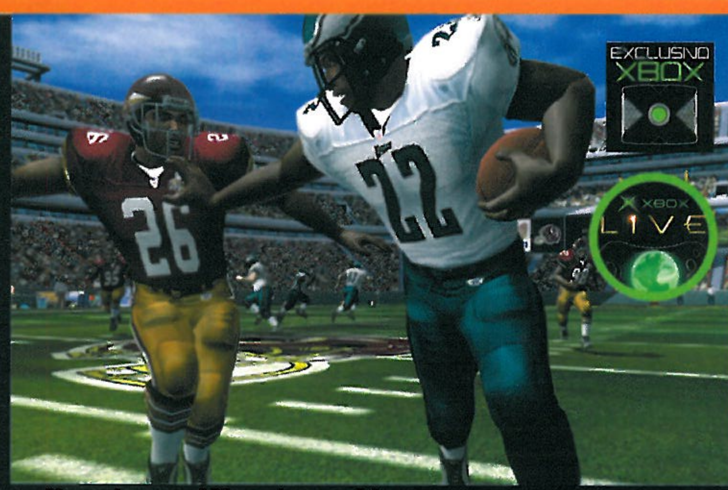
Gridiron hace su aparición en el tumulto *on line*

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2003



PUEDE que no sea uno de los deportes más populares en nuestro país, pero el fútbol americano puede constituir una experiencia verdaderamente absorbente si logras llegar a entender sus características básicas. Y si no, pregúntaselo a cualquiera de los que formamos el equipo de la Revista Oficial Xbox. Desde que empezó a comercializarse *NFL Fever 2003*, han aparecido unos cuantos conversos por estos lares, e incluso puedes encontrarnos jugando *on line*.

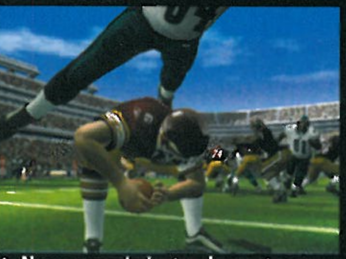
La entrega del año pasado fue extraordinaria, pero *Fever 2004* aún es más bueno. Las mejoras más importantes incluyen mejor inteligencia artificial, sistemas mejorados de regate y bloqueo, animaciones inimaginables de los jugadores y, por supuesto, todo un conjunto de características *Xbox Live*. Hay incluso una opción nueva denominada «cheater beater» o antifraude, que permite golpear con los puños a los jugadores que se comportan de una forma poco honesta sobre el terreno de juego. De todos modos, aún no sabemos como funciona. Pero estamos muy contentos de que permita hacerlo. Quizá haya algún tipo de detector de mentiras de alta tecnología incrustado secretamente en la cruceta de control que permita saber que haces trampas. iQué miedo!



«¡Aparta las manos! ¡Esta pelota es mía!»



Los jugadores y la hierba tienen un aspecto fresco.



Nuevos movimientos de regate engañan a los contrincantes.



¿Todo este esfuerzo por tan sólo un punto adicional?

WWW.SINFINDEJUEGOS.COM

JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL

moviljuegos — este es solo el TOP DE VIDEOJUEGOS...hay muchos mas en nuestra pagina web ¿a que esperas?

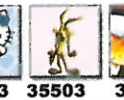
ZAPPER 11150	SPEED CH. 11161	FOOTRIX 107689	MINI BALL 111585	M-FUTBOL 111582	M-HOCKEY 111583	MOBIBALL 111584	CRICKET 110426	BOXEO 107729	WAX 107686	CHALLENGE 111598	WINTERW. 110070	WOOLYWO. 110079
SPACE E. 107154	JAM 107687	JET RIDER 107158	HELICAB 111660	INFINIX 111576	TANK WARS 107152	LEY. NIAM 111552	ALIEN AT. 111557	FORTUNE K. 111551	PASTOR 111553	SIRENA 110499	TR.VERANO 107153	SPACEIN 111554
FROG GANG 111571	MATCH'EM 107155	MANEUVER 107156	JUNGLE 111579	JUGLAR 107157	HIT TONE 111575	CUBE 111572	GEMJAM 111659	BETRIS 111561	BUBBLE 107688	DICE 107692	MATCH 107732	DEALER 111559
GECKO G 110307	SEA RESCUE 107151	CHOPPER 107730	HEARTS 111574	CUPIDO 110498	CERVEZA 111560	DEVIL'S S 111568	B-MAN 107159					

ENVÍA UN SMS CON EL TEXTO...... **PJ14** SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU VIDEOJUEGO AL **7494**

Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com

fotos-fondos de pantalla

envía **WAP21** seguido de espacio y el código de tu fotofondo al **7494**





35478 35538 35530 35529 35532 35534 35540 35537 35535 35533 35528 GUAPA — ANIMACIÓN









35484 35485 35440 35433 35427 35426 35453 35503 35460 35542 35252 35449 35438













35429 35461 35463 35464 35944 36056 35459 35457 35424 35482 35252 35542 35584

35887 35851 35831 35828 35875 35863 35841 35827 35843 35851 35854 35830 35842 35832 35892

35848 35846 35858 35880 35865 35852 35877 35859 35872 35882 35876 35869 35890 35888 35844

CHICAS/ CINE/ VIDEO JUEGOS/ INFRMÁTICA/ DIBUJOS ANIMADOS/ CÓMICS/ PAISAJES/ ANIMALES/ ... Y MÁS EN LA WEB




logos y tonos

envia **LT37** seguido de espacio y el codigo del tono o logo, otro espacio y la marca del movil al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia LT37 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494

ej.-si tienes un siemens y quieres papichulo...LT37 54353 siemens

50111	21083	01140 (+ de 18)	01003 (+ de 18)
01246	18026	09012	27026
21019	03004	08047	20138
03091	01173	01175	01184
06060	27202	30276	02082
01051 (+ de 18)	09195	21010	30003
02347	03039	06070	01146 (+ de 18)
09150	49269	28173	09087
03027	01007	20022	16108
03093	01039	04097	24072
06014	11035	16167	49384
20136	49053	16143	01027
30047	26000	01216	09098
16142	01016	04018	03037
49401	02051	16100	04092
20025	21036	49648	02358
05203	01158	03011	04074
05225	26007	04108	06097
16162	21197	49641	01010
03617	09105	18194	22013

TOP 40

54353	PAPI CHULO EL CHOMBO
62073	SHIN CHAN TV
54323	DIME BETH
59608	8 MILE EMINEM
54210	FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
60570	BRING TO LIFE EVANESCENCE
55058	CARA AL SOL HIMNO
55024	HIMNO DE LA LEGION HIMNO
54354	HACIENDO EL AMOR DINIO
68014	HALA MADRID HIMNO
55011	HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
62023	SIMPSONS TV
68030	CENTENARIO REAL MADRID HIMNO
51027	MISSION IMPOSSIBLE CINE
62094	MAS QUE NADA TANGA GIRLS
54276	NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
51021	LA PANTERA ROSA CINE
54326	SAMBAME UPA DANCE
51005	EL EXORCISTA CINE
620[illegible]	RASCA Y PICA TV
68002	CANT DEL BARÇA HIMNO
59604	LOSE YOURSELF EMINEM
53341	TU ES FOUTU INGRID
65021	PAQUITO CHOCOLATERO YEYE
62027	FRAGGLE ROCK TV
60278	DESENCHANTEE KATE RYAN
62065	MTV ANUNCIO
53240	LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO
62067	CHIHUAHUA COCACOLA
53346	MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
53[illegible]37	UNIVERSE CHASIS
53205	SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
55059	ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO
59468	WITHOUT ME EMINEM
54289	MIENTEME DAVID BISBAL
54306	COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
57005	TARZAN GRITO
51003	EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
68004	ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
62029	VERANO AZUL TV
54368	BYE BYE DAVID CIVERA
53221	INFECTED BARTHEZ
51036	TITANIC CINE
62007	EL EQUIPO A TV
72107	BRAVEHEART DJ SAKIN
68001	ATLETICO DE MADRID HIMNO
55022	ELS SEGADORS HIMNO
62005	COCHE FANTASTICO 2 TV
50021	MAS QUE NADA BRAZIL66
59626	IN DA CLUB 50 CENT
59045	TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
51075	GLADIATOR CINE
51[illegible]00	STAR WARS DARTH VADER CINE
54275	ME MUERO POR CONOCERTE ALEX UBAGO
59168	NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
60238	NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
53199	ON THE MOVE BARTHEZ
54310	MORENITA UPA DANCE
60269	ALL THE THINGS SHE SAID TATU
54316	NO ME LLAMES ILUSO LA CABRA MECANICA
51113	MAY IT BE EL SE OR DE LOS ANILLOS
62000	BENNY HILL TV
53060	CAFE DEL MAR ENERGY 52
51092	HARRY POTTERTHEME CINE
68015	REAL SOCIEDAD HIMNO
53009	FREESTYLER BOOMFUNK MC
59592	SKATER BOY AVRIL LAVIGNE
65011	MI CARRO MANOLO ESCOBAR
55025	PARTIDO POPULAR HIMNO
60078	MOONLIGHT SHADOW MIKE OLDFIELD
64047	METAL GEAR SOLID VIDEO
64059	TO ZANARKAND FINAL FANTASY X
60024	THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
60013	NUMBER OF THE BEAST IRON MAIDEN
60118	IN THE END LINKING PARK
53014	ECUADOR SASH
54259	LLORARE LAS PENAS DAVID BISBAL
54257	CUANDO TU VAS CHENOA
60045	SATISFACTION ROLLING STONES
54300	NO SOY UN SUPERMAN DAVID BUSTAMANTE
61012	BREATHE PRODIGY
60015	ENTER SANDMAN METALLICA
60213	THE TROOPER IRON MAIDEN
65039	SOY MINERO ANTONIO MOLINA
54274	HASTA QUE EL CUERPO... MAGO DE OZ
59599	JENNY FROM THE BLOCK JENNIFER LOPEZ
54133	SUFRE MAMON HOMBRES G
51087	TERMINATOR CINE
60012	SWEET CHILD OF MINE GUNS N ROSES
54290	2 HOMBRES Y 1 DESTINO DAVID BUSTAMANTE
54355	JALEO RICKY MARTIN
61048	HEY BOY HEY GIRL CHEMICAL BROTHERS
56000	LA ABEJA MAYA INFANTIL
54361	ES UNA LATA EL TRABAJAR HOTEL GLAM
62043	SOUTHPARK TV
59700	I BEGIN TO WONDER DANNII MINOGUE
54180	CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
50009	LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
68026	WE ARE THE CHAMPIONS QUEEN
53238	SPACE MELODIE LUNA PARK
59699	UN EMOZIONE PER SEMPRE E. RAMAZZOTTI
59143	EVERY BREATH YOU TAKE POLICE
6035[illegible]	NOT GONNA GET US TATU
55060	GUARDIA CIVIL HIMNO
51131	CONCERNING HOBBITS EL SR DE LOS ANILLOS
53357	HUSAN BHANGRA KNIGHTS
54231	A DIOS LE PIDO JUANES
72191	MORTAL KOMBAT TECHNO SYNDROME
520[illegible]	CARMINA BURANO CLASICA
51158	ROCKY CINE
59580	DILEMA NELLY FT KELLY ROWLAND
54291	DIGALE DAVID BISBAL
59616	SING FOR THE MOMENT EMINEM
64056	EYES ON ME (THEME) FINAL FANTASY VIII
55023	HIMNO DE GALICIA HIMNO
64087	FIGHTER CHRISTINA AGUILERA

NOVEDADES

60592	GAY BAR ELECTRIC SIX
59707	ROCK YOUR BODY JUSTIN TIMBERLAKE
59708	MISFIT AMY STUDT
54379	MARIPOSA TRAICIONERA MANA
54384	LA VIDA QUE VA BELLEPOP
54383	FIESTA DEL BARRIO DJ MENDEZ
54382	PUTO MOLOTOV
54381	HOY NO TE ESCAPARAS HOMBRES G
54380	HIPNOTIZADAS LUNAE
54385	ACTITUD TONY SANTOS

tonos polifonicos

ÉXITOS! NOVEDADES! CLÁSICOS...

envía **TONOS26** seguido de espacio y el código de tu tono al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia TONOS26 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, el titulo...) al 7494

83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
83604	LOCA	MALENA GRACIA
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
80025	THE SIMPSONS	THEME
80045	WITHOUT ME	EMINEM
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
83607	BESA MI PIEL	NATALIA
81685	TU ES FOUTU	IN GRID
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
82605	ES UNA LATA EL TRABAJAR	LUIS AGUIL
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
80065	FRIENDS	THEME
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
81686	SAMBAME	UPA DANCE
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO AMAIA
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
80406	TAKE ON ME	A HA
80025	LOS SIMPSONS	SIMPSONS
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	LA OREJA DE VAN GOGH
80014	JAMES BOND	FILM
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
83653	ALL THE THINGS SHE SAID	T.A.T.U
83394	TODA LA NOCHE EN LA CALLE	AMARAL
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
83658	STAR WARS	STAR WARS
83601	UN EMOZIONE PER SEMPRE	EROS RAMAZZOTTI
83580	WEEKEND	SCOOTER
80143	LA PANTERA ROSA	THEME
82436	D GALE	DAVID BISBAL
83657	START ME UP	ROLLING STONES
82440	DIME	BETH
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENIFER LOPEZ
83297	SOBE SON	MIAMI SOUND MACHINE
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
80096	PULP FICTION	FILM
80336	MACGYVER	THEME
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80174	THE X FILES	THEME
80554	ONE MORE TIME	DAFT PUNK
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
80001	IN DA CLUB	50 CENT
82341	CUANDO T VAS	CHENOA
83619	SEMOS DIFERENTES TORRENTE	JOAQUIN SABINA
83605	VIVA LA NOCHE	AINOHA
83457	UN PAR DE CANCIONES	EROS RAMAZZOTTI
80217	I CAN T GET NO SATISFACTION	ROLLING STONES
80093	EQUADOR	SASH
80082	PINK PANTHER	FILM
83654	JUST CANT GET ENOUGH	DEPECHE MODE
80012	SKBER BOI	AVRIL LAVIGNE
80043	THE TERMINATOR	FILM
81342	CANT GET ENOUGH	BARRY WHITE
83579	EVERYTHING COUNTS	DEPECHE MODE
82792	MELODIAS DE ARRABAL	CARLOS GARDEL
83680	IT JUST WONT DO	TIM DELUXE
80611	GIRLS JUST WANNA HAVE FUN	CINDI LAUPER
83641	CALAVERA	SEGURIDAD SOCIAL
83627	BONGO BONG	MANU CHAO
83635	QUE VUELVA YA GEORGIE DAN	BANDA CAP CANALLA
83583	DIRTY STICKY FLOOR	DAVE GAHAM
83663	DIE ANOTHER DAY	MADONNA
80106	WHENEVER WHEREVER	SHAKIRA
83418	TRES VECES GUAPA	LOS CHURUMBELES DE ESPA A
80024	THE MATRIX	FILM
83330	SOY YO	MARTA S NCHEZ
81424	SHOT IN THE DARK	OZZY OSBORNE
83582	BONITO	JARABE DE PALO

bromas telefonicas

¡¡¡GRITOS DE FÚTBOL!!!
¡¡¡BROMAS ERÓTICAS!!!

Estos son sólo algunos ejemplos de nuestras divertidas bromas... hay muchas más bromas en nuestra centralita. ¡¡¡Escúchalas en el tlfno. y elige la que más te guste....

Sólo tienes que llamar al teléfono **803 54 39 58** y elegir la broma que más te guste

BOMBON	UN TRAVESTI LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PROPONERLE JUEGOS ERÓTICOS
EMBARAZA	UNA EMBARAZADA LLAMARÁ A TU AMIGO PARA ANUNCIARLE QUE ES EL PADRE
ORGASMO	TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ORGASMO MUY EXPLOSIVO
CHULO	UN CHULO LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PEDIRLE EL PAGO POR SU CHICA.
VIDEO	UN VÍDEO-CLUB LLAMARÁ A TU AMIGO PIDIÉNDOLE UNAS PELÍCULAS...
CONTACTO	UNA CHICA LLAMARÁ A TU AMIGO PQ LO HAVISTO EN LOS CONTACTOS.
ANUNCIO	UNA AGENCIA MATRIMONIAL LE ANUNCIARÁ QUE TIENEN A SU CHICA IDEAL.
CUMPLE	UNA PEÑA DE GENTE LE CANTARÁ A TU AMIGO EL CUMPLEAÑOS FELIZ.
JURADO	AVISARÁN A TU AMIGO PARA FORMAR PARTE DE UN JURADO POPULAR.
BANCO	UN BANCO RECLAMARÁ A TU AMIGO UNAS DEUDAS PENDIENTES.

citacity

si deseas conocerlos envía **AMOR25** al **7494**

También puedes llamar al telefono **803 54 38 65**

¿QUIERES CONOCER GENTE NUEVA?
NOSOTROS TE AYUDAREMOS. MUCHAS PERSONAS CONFÍAN EN NOSOTROS. TODOS ELLOS TE ESTÁN ESPERANDO...

HAY MUCHA MÁS GENTE EN NUESTRA BASE DE DATOS. PREGUNTA EN EL TLFNO. ¡¡¡ESTÁN ESPERÁNDOTE!!!

120075	CHICA VASCA BUSCA CHICOS MORENOS, CACHAS PARA POSIBLE RELACIÓN.
127013	ANA BUSCA CHICOS A LOS QUE LES VAYA LA MARCHA TANTO COMO A ELLA.
151927	MARÍA,JOVEN Y SEXY. BUSCA CHICOS DIVERTIDOS QUE LES GUSTE LA SALSA.
166542	CHICA. 18. BUSCA CHICOS DE SEVILLA Y PROVINCIA PARA SALIR DE MARCHA.
173530	PATRICIA, DE SARRIÁ. LE GUSTA EL FÚTBOL. BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS.
181051	ISABEL,RUBIA , BUSCA CHICOS CARIÑOSOS DE VALENCIA PARA POSIBLE REL.
183678	LAURA, 35. SEPARADA. BUSCA AMISTAD CON CHICOS SINCEROS...
255355	JENNIFER. RELACIONES ESPORÁDICAS CON CHICOS. PREFER. DE PALENCIA.
392585	CRISTINA BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS, SENSIBLES Y CACHONDOS..
134486	CHICA BUSCA UNA RELACIÓN ESTABLE CON HOMBRES A PARTIR DE 39 AÑOS.
196242	ANA, PELIRROJA, 22. SIMPÁTICA. LE GUSTA SALIR Y EL CINE. BUSCA CHICOS.
170691	CHICA BUSCA CHICOS AGRADABLES, DIVERTIDOS Y QUE NO SEAN CELOSOS.
116343	PELIRROJA, PELO LARGO, DELGADA, OJOS AZULES. ¿QUIERES CONOCERME?
148000	BLAS, UN CHICO SIMPÁTICO.BUSCA CHICAS DE 27 A 28. HA DEJADO TELÉFONO
209796	VALENCIANO, ATRACTIVO. BUSCA CHICAS PARA AMISTAD Y POSIBLE RELACIÓN.
191733	JOSE, SOLTERO. BUSCA CHICAS DE MADRID PARA AMISTAD.
131992	CANARIO BUSCA CHICAS PARA RELACIONES.
150891	CHICO GUAPO BUSCA COMPAÑERA.
184649	SERGIO, 19 AÑOS. BARCELONA. CASTAÑO, OJOS AZULES, 1'80.
190434	PABLO, 23 AÑOS. OJOS AZULES, CARIÑOSO BUSCA RELACIÓN ESTABLE.

Alter Echo

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Bienvenido al nuevo y todopoderoso comando transformista

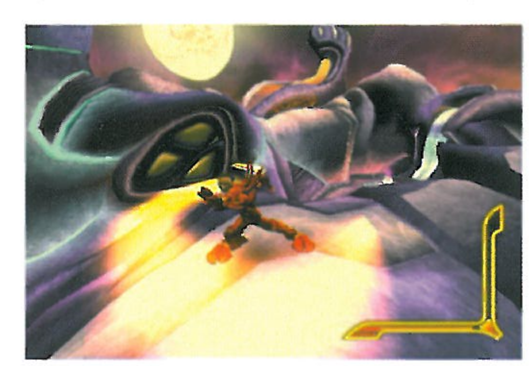
INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: OUTRAGE GAMES
EDITOR: THQ
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2003

EL NOMBRE de Nevin puede que no suene precisamente como el de un guerrero futurístico extraordinario, dotado con la posibilidad de distorsionar el tiempo y de transformarse adoptando tres formas distintas, pero lo cierto es que lo es.

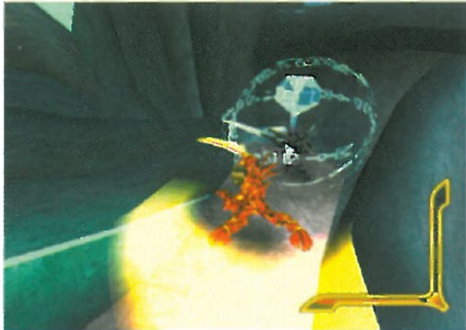
Equipado con una especie de PolySuit de última generación, que permite a Nevin transformarse a voluntad, deberás emprender un viaje violento a través de la superficie de un planeta vivo, que respira y vomita enemigos del mismo modo que una serpiente vomita veneno.

Las formas de transformación tienen las sencillas denominaciones de modo «Melee», modo «Gun» y modo «Stealth». Nada de todo esto resulta demasiado impresionante, pero intenta transformarte en una de estas tres formas mientras te hallas sumergido en heces hasta la rodilla y verás como el asunto varía. Te verás obligado a elegir qué modo encaja mejor con la situación. Una vez superada esta situación, el juego resulta impactante y bastante divertido. Pronto tendremos disponible un análisis completo.


Vaya, ¿qué número de calzado gasta este tipo?


Toda la superficie del planeta rebosa pura maldad.


En modo «Stealth» avanza a cuatro patas.


El modo «Melee» en todo su esplendor.

Pro Cast Sports Fishing

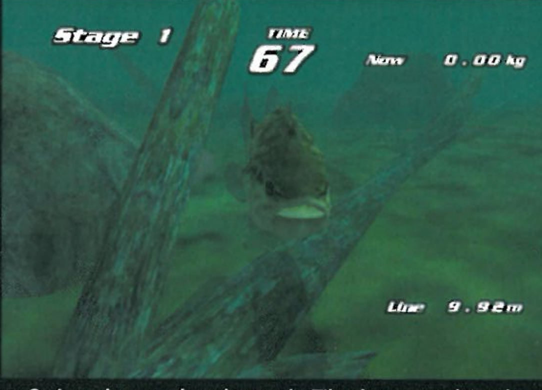


Ahorra el dinero que debes invertir en la compra de gusanos y con el último juego de Capcom

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: CAPCOM
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2003

LA PESCA constituye una diversión muy antigua. Descansas sobre tu trasero durante horas y más horas, pescando peces para volverlos a tirar al agua de nuevo debido a que se hallan protegidos por las leyes, o porque son demasiado pequeños para que valga la pena cocinarlos. ¿Como se traduce esta experiencia en un juego? Si hacemos caso de lo que pudimos contemplar en la versión con la que jugamos, más o menos es lo mismo; ¡coger un pez resultaba prácticamente imposible!

Pro Cast te permite elegir de entre un trío de aventureros (incluido Jill Valentine, de *Resident Evil*) y recorrer todas las aguas virtuales de todos los estanques. Existe una gran variedad de cebos con los que atraer a los peces y éstos son el elemento clave para capturar las piezas más grandes. Si quieres capturar tiburones deberás saber lo que les hace perder la cabeza y saber dónde se esconden.



Casi puedes escuchar el tema de *Tiburón* como música de fondo.



Un lanzamiento de calidad resulta vital para tener éxito en los lagos.

¡¡LOS MEJORES PACKS ESTÁN EN Centro MAIL!!





239,95

AHÓRRATE 19,95

CONSOLA XBOX + MOTO GP 2

EXCLUSIVA CentroMAIL



AHÓRRATE 19,95

239,95

CONSOLA XBOX + SEGA GT 2002 + ENTER THE MATRIX + JET SET RADIO FUTURE



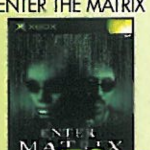
199,95

CONSOLA XBOX + SEGA GT 2002 + JET SET RADIO FUTURE

NOVEDADES



DIE HARD VENDETTA — 59,95



ENTER THE MATRIX — 59,95



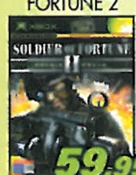


F1 CAREER CHALLENGE — 64,95

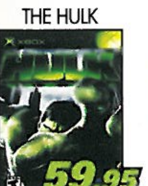
MIDNIGHT CLUB II — 69,95 (JUEGO ON-LINE)



MIDTOWN MADNESS 3 — 59,95 (JUEGO ON-LINE)



SOLDIER OF FORTUNE 2 — 59,95



STARSKY & HUTCH — 59,95

THE HULK — 59,95

SUPER OFERTAS

9,95





AZURIK: RISE OF PERATHIA — NUEVO PRECIO



BLOOD WAKE — NUEVO PRECIO



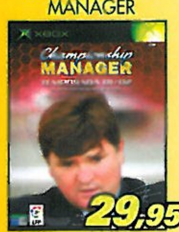
FUZION FRENZY — NUEVO PRECIO



NIGHTCASTER: TRIUNFO S. LAS TINIEBLAS — NUEVO PRECIO



NBA INSIDE DRIVE 2003 — NUEVO PRECIO — 14,95



CHAMPIONSHIP MANAGER — 29,95

CRASH BANDICOOT: LA V. DE CORTEX — 29,95



EL S. DE LOS ANILLOS: LA COM. DEL ANILLO — 29,95

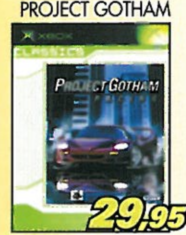


MAD DASH — 29,95

BATMAN VENGEANCE — NUEVO PRECIO — 19,95



MOTO GP — 29,95



PROJECT GOTHAM — 29,95

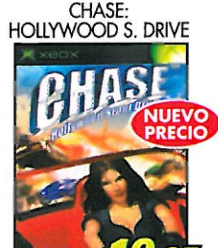


STAR WARS: JEDI STARFIGHTER — 29,95



THE THING — 29,95







CHASE: HOLLYWOOD S. DRIVE — NUEVO PRECIO — 19,95

Nuevas tiendas

ALICANTE
Elche C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n
ALMERÍA
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 +107 ✆950 480 230
CÓRDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Fuerteventura C.C. Atlántico. ✆928 160 072
MÁLAGA
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. L- B-45. ✆952 541 178
STA. CRUZ DE TENERIFE
Tenerife C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480
Santiago de Compostela C.C. Área Central, ✆981 575 512
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 151 242
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
• C.C. El Muelle ✆928 265 416
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Barakaldo C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271
Zaragoza C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de agosto.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

Vicepresidente de Xbox
J. Allard

Hablamos con el jefe supremo de Xbox para averiguar el futuro de la consola de Microsoft


INFORMACIÓN
NOMBRE: **J ALLARD**
CARGO: **VICEPRESIDENTE DE XBOX**
LUGAR DE TRABAJO: **REDMOND (EE.UU.)**
HOBBIES: **XBOX, PATINAR SOBRE UNA TABLA**

IMAGINA por un instante que todas las Xbox del mundo se juntaran para convertirse en un enorme robot, cuya altura fuera de miles de metros y mostrara su agresividad luciendo su artillería pesada. Echa tu mirada hacia las nubes y contémplalo sentado en la carlinga de su gigantesco mech de batalla presente en muchos juegos de Xbox. Éste es J. Allard controlándolo todo, conduciendo a este monstruo negro imparable hacia el éxito. Si hay que hacer caso de sus comentarios en esta entrevista efectuada en el E3, y dando por supuesto que utiliza el controlador de *Steel Battalion* para conseguirlo, podemos decir que tan sólo ha introducido la palanca en la segunda velocidad...

«Lo que siempre hemos enfatizado y demostrado en los dos últimos certámenes E3 es que nuestra filosofía se centra en la innovación constante», comenta Allard. «Cada año, nuestra intención se centra en convertir la plataforma Xbox en mejor, mejor y mejor, así como mucho más atractiva; y no sólo para los jugadores, sino también para los creadores de juegos, de forma que puedan darse cuenta de todo el potencial escondido en Xbox».

Husmeando este año por el *stand* de Xbox, la mayoría de los visitantes consideraban, sin ningún tipo de duda, que la consola de Microsoft se aleja a pasos agigantados de la competencia en términos de la belleza visual que ofrece; pero Allard está muy interesado en resaltar que la innovación va mucho más allá que todo esto. La primera innovación fue la propia consola: el año pasado la innovación fue *Xbox Live* y este año Microsoft ha anunciado *Music Mixer*, así como XSN Sports y aditamentos para el servicio *Xbox Live* (de los tres os hablamos en este mismo número).

Pero, ¿puede *Music Mixer* esperar a tener algún día el mismo tipo de impacto que ha tenido *Live*? Allard se muestra optimista. «Tan sólo estamos en el inicio», comenta. «*Music Mixer* tiene dos objetivos claramente definidos: el primero de ellos es que nosotros queremos abarcar una audiencia mucho más amplia, que es la audiencia constituida por los no jugadores, un público objetivo muchísimo más grande que la audiencia de los jugadores. Queremos atraerlos hacia nuestra plataforma». Esto tiene toda la lógica del mundo: cuantos más poseedores de Xbox haya por estos mundos, mejor para todos. Aunque lo más interesante es «el otro objetivo que tiene que no es otro que el de abarcar el PC en calidad de concentrador de medios en el hogar», añade Allard. «Lo que estamos haciendo es devolver dicha conexión al PC, y proporcionar a los jugadores experiencias inolvidables en la sala de estar, de modo que puedan reproducir música y visualizar fotos (en su Xbox). Creo que se trata de un elemento importante para este año, dentro de nuestra línea de innovación continua», afirma Allard.

Puede que resulte innovador, pero si eres jugador puede que tus alarmas ya se hayan disparado. Después de todo, estás más interesado en *Halo 2* que en hacer gorgoritos con un karaoke. No te preocupes en absoluto. Cuando le preguntamos si cree que las aplicaciones multimedia, como *Music Mixer*, son tan atractivas como los juegos, Allard se muestra tajante. «No. Xbox es para jugar. Y jamás va a perder esta condición que constituye su alma y su corazón. Lo que *Mixer* intenta es conseguir que haya más gente que se sienta confortable con los juegos y que pueda elegir diciendo «Podría comprar esta o aquella, pero esta además es un reproductor de karaoke». Éste es, sin duda, un mensaje valioso». De modo que *Music Mixer* constituye una llamada al mercado de gran consumo, en vez de una dilución de los grandes juegos que todos queremos y esperamos. «Si alguien odia el juego, jamás querrá una Xbox», afirma Allard de una forma tranquilizadora.

Y hablando de juegos, títulos como *Halo 2* y *Doom 3* mostraron lo que es capaz de hacer Xbox. «Creo que *Halo 2* es el primer juego que aprovecha todo el potencial de esta consola; es más, puede que estés pensando que también ha sido el primero en hacer pasar apuros a Xbox. Pero dada la innovación constante que practicamos, comercializamos versiones actualizadas de los *kits* de desarrollo que proporcionan nuevas posibilidades a los desarrolladores», dice sonriente Allard. Citando *Live* como una adición a los juegos, conseguida a través de mejoras visuales y »


Cuando alguien ve la demo de *Halo 2*, desea tener de inmediato tanto el juego como la consola

Una pequeña demostración del nuevo *Xbox Communicator*.



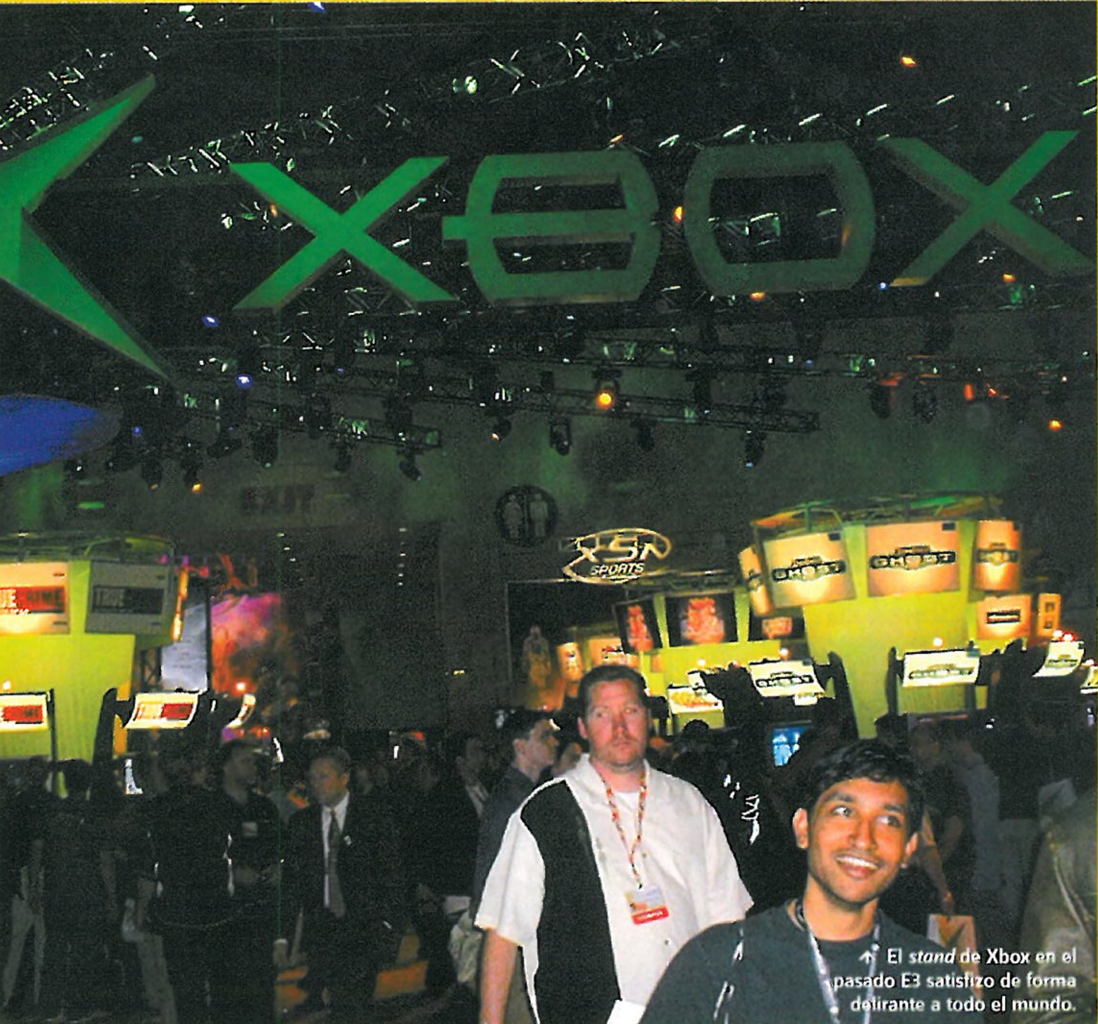
Jamás hemos escuchado ninguna de estas canciones del *Music Mixer*.

Los que ya han jugado a *Conker* se emocionan con las ardillas.

En su calidad de vicepresidente de Xbox, este hombre sabe un montón de cosas interesantes.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¿E3 2004?
«Queremos que el jugador pueda hacer más cosas. Si me viera obligado a predecir de qué hablaré dentro de un año, seguro que el tema principal sería la creación de más contenidos por parte del usuario», comenta Allard de una forma totalmente críptica durante nuestra entrevista. Impresionante. ¡Nosotros no sabemos ni lo que haremos la próxima semana!



El *stand* de Xbox en el pasado E3 satisfizo de forma delirante a todo el mundo.

ambientales, sostiene que «hay espacio de sobras para introducir mejoras que creo que tan sólo estamos empezando a intuir».

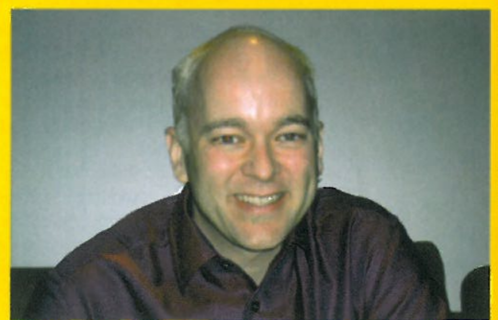
Si *Live* se halla al frente de la innovación en materia de juegos (y así es), en este caso un juego que promete mucho es *True Fantasy Live Online*, o *TFLO* como ya lo llaman los entusiastas de la brevedad. «Se trata realmente de una nueva forma de contemplar los RPG *on line* y algo que a nivel mundial tiene un potencial enorme», arguye Allard.

Evidentemente, cuando decimos a nivel mundial incluimos Japón, donde Xbox no se ha comportado demasiado bien hasta ahora. Así y todo, Allard nombra *TFLO*, *Ninja Gaiden* y *Breakdown*, de Namco, como el tipo de juegos que podrían conseguir que los japoneses invirtieran unos cuantos yens en la compra de una Xbox. «Tenemos que mejorar mucho en Japón», admite, «y creo que lo que podéis ver cuando contempláis la calidad de estos juegos es que los editores y desarrolladores japoneses están empezando a captar el potencial que encierra Xbox».

Microsoft continúa mostrándose positivo acerca de la fortuna que le espera a la consola en el este, pero sin dejar de ser realista. «Desgraciadamente, en Japón no disponemos de suficiente cuota de mercado como para que esta generación la adopte de una forma generalizada», admite Allard. «Por esta razón queremos construir y suministrar juegos extraordinarios, de gran impacto, y atraer a los mejores desarrolladores para que trabajen para esta plataforma. En la generación siguiente estaremos listos para estar presentes y obtener la cuota de mercado necesaria para poder conseguir que todos los editores publiquen para Xbox», sostiene Allard. De nuevo, un pequeño recordatorio de que Microsoft está en ello y con vistas un periodo considerable de tiempo.

Y volviendo de nuevo a *True Fantasy Live Online*, lo que más nos emociona es el desmesurado número de jugadores que puede acomodar *on line*: un máximo de 100.000 jugadores a la vez, si hay que creer lo que dice el desarrollador. Después de

↑ ***Top Spin* tenía un aspecto extraordinario y se jugaba de maravilla. Cruzamos los dedos pensando en el posible vencedor de *Virtua Tennis*, y ¡además *on line*!**



↑ **Tú también habrías sonreído si hubieras jugado con la demo de *Halo 2*.**



↑ **Resultaba difícil conseguir situarse ante una unidad de demo...**

todo, *Xbox Live* requiere tan sólo ancho de banda; ¿por qué por ahora no podemos contemplar más que 16 jugadores de *Battlefield 1942* a la vez cuando la versión PC soporta enfrentamientos de 64 jugadores? Según Allard, «*Halo 2* soportará más de 16».

«El reto que *Live* presenta con más de 16 jugadores es la voz», pone de relieve Allard. «Si queremos poder disponer de suficiente ancho de banda para soportar voz y más de 16 jugadores, nos veremos obligados a utilizar un servidor». Así pues, quedamos advertidos de que en los futuros juegos *Xbox Live*, y más específicamente en el caso de *Halo 2*, habrá muchos más jugadores que nunca jamás haya habido, cosa que nos pone un poco más impacientes (suponiendo que ello fuera posible).

Ahora, todo lo que realmente necesitamos para que nuestra felicidad sea completa es un buen juego de fútbol *on line*, pero «no hay ninguno del que pueda hablar ahora mismo», afirma Allard. Pero permítasenos utilizar el cerebro como es debido. «Ahora mismo» quizá sifnifique que hay algo que se está cociendo pero que todavía no está lo suficientemente listo como para ser anunciado. Y no es *FIFA 2004*. Así que, ¿podría ser *Pro Evolution 3* o algo totalmente nuevo? El tiempo nos dará la respuesta...

Dejando aparte las preguntas no contestadas acerca del juego de fútbol, el E3 2003 pasará a la historia como un gran certamen para Xbox. Para empezar, tenemos *Halo 2*. «Cuando uno lo ve, desea tenerlo de inmediato. ¡Una vez vista esta demo, a nadie se le ocurre comprarse una PlayStation! Aparte de esto, creo que tenemos más confianza en el futuro», proclama Allard. «Estamos demostrando que los juegos más ambiciosos tan sólo pueden hacerse en Xbox. Cuando echas un vistazo a *Doom 3*, a *Halo 2*, o a *Project Gotham 2*, y combinas la potencia del hardware con la potencia del servicio *Live*, te das cuenta de que esto no lo puedes hacer en ninguna otra plataforma. Y creo que ésta es una afirmación realmente importante».

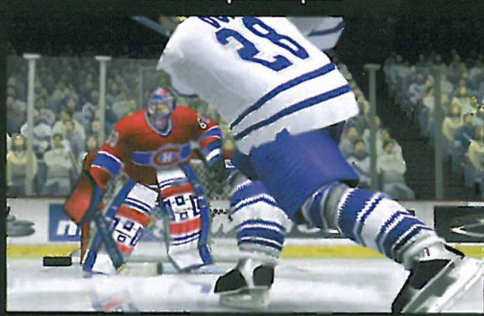
DEPORTES GLOBALES

Empujón a los géneros deportivos

EL NUEVO ámbito XSN Sports es algo de lo que J. Allard está orgulloso de ofrecer. «Los juegos de deportes son extraordinarios, pero casi siempre carecen de algo indispensable en los deportes, como es la competición y la comunidad», comenta. «Y esto es precisamente lo que trata de resolver XSN Sports ya que te permitirá crear tus propios torneos o ligas, además de estar conectado con todo el mundo».



↑ ***Links 2004* tiene un aspecto impresionante.**



↑ ***NHL Rivals 2004* cada día tiene mejor aspecto.**



AQUI ENCONTRARAS TODO LO QUE NECESITAS PARA TU MOVIL



www.telelogo.net

906 887 300

LLAMA, INDICA TU NÚMERO DE MÓVIL Y LA REFERENCIA DEL LOGO O MELODÍA Y AUTOMÁTICAMENTE LO RECIBIRÁS.

TAMBIÉN PUEDES PEDIR LOGOS Y MELODÍAS POR

SMS AL 5511

1º - ENVÍA AL 5511 "L.71." SEGUIDO DE UN PUNTO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O MELODÍA

2º - TE PREGUNTAREMOS TU MARCA DE MÓVIL. ESPECIFÍCALA Y ENVÍA EL MENSAJE AL 5511

3º - EN BREVES INSTANTES RECIBIRÁS TU PEDIDO Y ENTONCES DEBERÁS MEMORIZARLO

112467	111133	104109	112631
108742	111083	103103	108005
109983	112637	108217	109697
100303	100071	112623	111565
101038	101980	110818	111613
106330	103683	104979	111680
112545	112633	104534	111590
112634	112635	107562	111669

¡¡HAZLO TU MISMO!! ¡PONTE DE LOGO TU NOMBRE O LO QUE TU QUIERAS! Envía al 5511*** MILOGO.71.tu texto (ej: MILOGO.71.Sergio)

MELODIAS MONOFONICAS Y POLIFONICAS

Las melodías monofónicas son compatibles con Nokia, Motorola y cualquier móvil con tecnología EMS y editor de melodías.
Las melodías polifónicas son compatibles con cualquier móvil que tenga tecnología MMS y que permita descargas vía WAP.
Si uno de los dos códigos (MONO o POLI) no aparece, significa que la melodía no está disponible en ese formato de momento.

TOP TEN

MONO	POLI	
302289	320153	Dime - Beth
300451	----------	El Equipo A
300020	320012	BSO Mission Impossible
300409	320149	Himno Real Madrid
302325	320247	Haciendo el amor - Dinio
301498	----------	Perdono - Tiziano Ferro
300275	----------	La barbacoa - Georgie Dann
300301	----------	New York, New York - Sinatra
302394	----------	Ese Pocho ese Pocho, eh eh!
300850	----------	Stan - Eminem

MELODIAS ORIGINALES

MONO	POLI	
301260	----------	El Pájaro Loco
301515	----------	Grito de Tarzán
301746	----------	Silbido piropo
301739	----------	Melodia celta
301740	----------	Melodia india
301741	----------	Melodia china
300343	----------	Melodia árabe
301742	----------	Melodia rusa

EXITOS INTERNACIONALES

MONO	POLI	
302329	320288	In Da Club - 50 Cent NUEVA
301688	320098	Moi lolita - Alizee
302421	320285	Stars - The Cranberries
302378	320291	Fighter - Christina Aguilera
301682	320059	Crawling - Linkin Park
302379	320300	Get Busy - Sean Paul
302313	320268	Here it Comes Again - Mel C
302206	320299	Make Luv - Room 5 Feat...
302317	320262	American Life - Madonna
302366	320242	Drove All Night - Celine Dion
302345	320238	Im Whit You - Avril Lavigne
302240	320284	You Spin Me Around - Thalia
302365	320241	For what its worth - Cardigans
302237	320152	Cleaning Out my... - Eminem
300317	320292	7 days - Craig David

EXITOS LATINOS

MONO	POLI	
302400	320256	Mia - Juan Camus
302411	320274	Jaleo - Ricky Martin
302326	320286	Morenita - UPA Dance
302423	320253	La Loba - Javier Rios
302324	320252	Bonito - Jarabe de palo
302415	320279	Dejame Olvidarte - S. Dalma
302369	320245	Bye Bye - David Civera
302408	320270	Le Deseo - Merche
302119	320075	Soy yo - Marta Sanchez
302426	320263	Loca - Malena Gracia
302413	320244	Rosa y Espina - Bisbal y Civera
301119	320063	Fiesta pagana - Mago Oz
301690	320100	Grupo Niche - Aventura
302403	320261	Tomasa - Lolita
302417	320282	Kilometros - Sin Bandera
302112	320020	Chica de ayer - E. Iglesias
302359	320234	No te Rindas - Alex Ubago
302208	320011	Angel de amor - Mana
302404	320264	Eres mi Religion - Mana
302199	320001	Toda la noche... - Amaral
302414	320276	No Vuelvas - Roser
302209	320013	Sacrificio - Monica Naranjo
302429	320280	Se me olvidó tu nombre - Shalim
302363	320239	Mi Primer Millón - Bacilos
302427	320265	Mariposa Traicionera - Mana
302407	320269	Como Pude - Merche
302410	320272	Ojos Negros - P. Manterola
300428	320278	Calavera - Seguridad Social

DANCE NUEVA

MONO	POLI	
----------	320311	Samba Adagio - Safri Duo
----------	320304	Desenchantee - Kate Ryan
----------	320303	Around The World - Daft Punk
----------	320305	Blue - Eiffel65
----------	320306	Lady - Modjo
----------	320307	Move Mania - Sash!
----------	320309	Porcelain - Moby
----------	320310	Breathe - Prodigy

CINE Y TV

MONO	POLI	
300489	320024	Gladiator
300665	320026	Braveheart
300027	320048	Star wars
300413	320203	Superman
300482	320017	Titanic
300464	320044	Indiana Jones
300476	320033	Rocky
300197	320187	Looney Tunes
300022	320045	El Padrino
300017	320086	James Bond
301773	320027	Hook
300040	320016	Los Simpsons
300037	320183	Rasca y Pica
300041	320001	South Park
300023	320195	La Pantera Rosa
300474	320196	Pulp Fiction
300486	320199	Barrio Sésamo
302029	320201	Spiderman
300044	320205	Expediente X
300472	320088	Los Teleñecos
300454	320040	Forrest Gump
301686	320039	El exorcista
300028	320049	Beverly Hills Cop
300034	320083	Friends
300667	320204	Tiburón
301302	320034	Speed
300446	320006	Carros de fuego
301232	320159	Batman

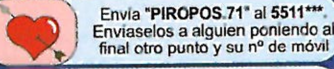
VIDEOJUEGOS

MONO	POLI	
----------	320110	Arkanoid
----------	320112	Bubble Bobble
----------	320114	Doom
----------	320117	Duke Nukem
----------	320121	Ghouls'n Goblins
----------	320140	Tetris
----------	320138	Sonic
----------	320119	Golden Axe

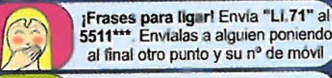




Envía "CHISTES.71" al 5511***. Envíaselos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil



Envía "PIROPOS.71" al 5511***. Envíaselos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil



¡Frases para ligar! Envía "LI.71" al 5511***. Envíalas a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil

¿Quieres insultar a alguien sin que sepa que eres tú? Envía al 5511*** "In.71.nº móvil destino"

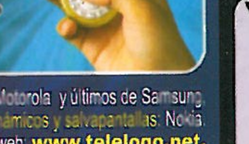
DEDICATORIAS DE FAMOSOS: Envía al 7799*** "DF" y el famoso que quieras (ejemplo: DF BISBAL)

¡JUEGO DE AVENTURAS POR SMS!
NOCHE DE LIGUE

CONQUISTA A LA CHICA DE TUS SUEÑOS O MUERE EN EL INTENTO ¡¡SI LLEGAS AL FINAL TENDRÁS PREMIO SEGURO!!

Envía "NOCHE.71" al 5511*** Envía "NOCHE.71.opción" para elegir (ej: NOCHE.71.A)

¡¡GRAN SORTEO MENSUAL!! Envía "GANAR71" al 5511*** y entrarás en el sorteo de un fantástico NOKIA 3650



IMAGENES EN COLOR

¡Conéctate a nuestro portal WAP y podrás bajarte IMAGENES EN COLOR y MELODIAS POLIFONICAS directamente a tu móvil!

Manda **"WAP.71"** al **5511**. Recibirás un SMS con los datos para conectarte, GUARDA la configuración y busca "akilogos.com" en conexiones wap. Ahora ya estás listo para entrar y bajarte melodías polifónicas e imágenes y animaciones en color de fantasía, cine y TV, animales, Kamasutra, etc.

UNA VEZ CONECTADO, PODRÁS DESCARGAR SIN LIMITES Y SIN MANDAR MAS SMS



Nokia 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 7650. Siemens S55. Sony-Ericsson P800, T300 y T68i. Sagem MY X-5. Sharp GX10. Samsung S100. Panasonic GD87. Motorola T720










NUEVA 200031	NUEVA 200036	NUEVA 200307	220089	NUEVA 200123	NUEVA 200035
200082	NUEVA 200162	NUEVA 220011	NUEVA 200164	200305	NUEVA 200047
200320	200139	200079	NUEVA 220047	200109	NUEVA 220053

¡Tenemos las imágenes más eróticas, incluyendo todas las posturas del kamasutra!

NUEVA +18 200178	NUEVA +18 200176	NUEVA +18 200158	NUEVA 200266	NUEVA 200269	NUEVA 200274

¡¡JUEGOS PARA TU MOVIL!!

¡DESCARGATELOS EN EL 906 887 300!

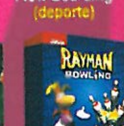
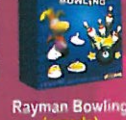
PARA LOS MOVILES NOKIA 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6310i, 6610, 7210, 7250, 7650, MOTOROLA T720, SHARP GX10, SIEMENS C55 Y SIEMENS M50










NUEVO Adventurer (plataformas) · City Knights (arcade) · NUEVO Conquest (plataformas) · Hokey Pokey (plataformas) · Red Hot Rally (carreras)

Topgun (arcade) · NUEVO Biker Fun (racing) · Rack em Up (pub) · NUEVO Power Up (puzzle) · Moorhen Kart Racer (carreras)

Fruit Machine (bluesphere) · NUEVO Fatal KO Boxing (pub) · Global GP (carreras) · NUEVO Black Jack (card) · NUEVO Flow Boarding (deporte)

Skate & Slam (deporte) · Speed Devils (arcade) · Gulo's Tale (aventura) · Rainbow 6 Broken Wing (accion) · Rayman Golf (deporte) · Rayman Bowling (arcade)

Summer Volley (deporte) · Prince of Persia (aventura) · Block Breaker (aventura) · Marcel Desailly Soccer (deporte) · Siberian Strike (arcade) · Planet Zero (arcade)

COMO DESCARGAR JUEGOS JAVA:

Llama al 906 887 300** Te daremos 2 opciones. Si sabes el código del juego entra por la 1 y te daremos la dirección WAP donde podrás bajártelo, sino, entra por la 2, te enumeraremos los juegos y nos dirás el que quieres. Verás los códigos de todos los juegos y los móviles compatibles en: www.telelogo.net

VIDENCIA EN DIRECTO

Envía por **SMS** al **5511** la palabra "VIDENCIA71" seguido de tu pregunta
ej: VIDENCIA71 ¿encontraré el amor este verano?
y en un instante recibirás en tu móvil la respuesta de un vidente profesional.
También puedes llamar al 906 997 385



*Logos: Nokia y últimos modelos de Siemens, Ericsson y Alcatel con tecnología EMS. Melodías: Nokia, Sagem, Motorola y últimos de Samsung, Siemens (c45 sólo última versión), Ericsson, Alcatel y Trium con editor de melodías y EMS. SMS: Todos. SMS dinámicos y salvapantallas: Nokia. Para mayor seguridad consulta el manual de instrucciones tu móvil. Si quieres más información, entra en nuestra web: **www.telelogo.net.**
Costes (iva incluido): **906: 1'09 €/min - ***SMS: 1 € (necesitarás 2 SMS para efectuar una descarga). Apdo. de correos 156 de CASTELLÓN.

CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

MÁS RUMORES SOBRE GTA

¿Saldrá a la venta algún *GTA*? ¿Y *Counter Strike*? ¿Qué juegos de baloncesto me recomendáis? Muchas gracias por vuestra atención.

Luis Chamorro (correo electrónico)

Sobre *GTA* en Xbox circulan bastantes rumores pero de momento son sólo eso: rumores. Entre ellos destacan un posible *pack Gta3+Vice City* o una especie de clon creado por Rockstar, lo cual les permitiría realizar un juego similar a *GTA* sin romper el acuerdo comercial con Sony. Tendrás tu ración de *Counter Strike: Condition Zero* hacia final de año, ya queda menos. En cuanto a baloncesto, te recomendamos *NBA 2k3* y sus flamantes partidas *on line*.

DESCARGAR EN XBOX LIVE

Hola, quería preguntar si los añadidos nuevos de *Splinter Cell* que hay en otras consolas (secuencias, prismáticos) se pueden descargar en *Xbox Live*. También quería saber si la fase nueva de otras consolas van a estar incluidas en el DVD con demos.

Lydia (correo electrónico)

De momento, los únicos contenidos disponibles para *Splinter Cell* en *Xbox Live* son los ya conocidos: *Kola Cell*, un nivel completamente nuevo en un entorno nevado. Las nuevas secuencias de vídeo serían un contenido demasiado extenso como para ocupar la conexión y el disco duro con ello, aparte de no aportar ninguna mejora sobre la jugabilidad. Esperemos que desde *Ubi Soft* dejen un pequeño hueco mientras realizan la segunda parte y añadan otro nivel extra para este grandísimo juego.

ADSL O CABLE

Donde yo vivo todavía no ha llegado la línea ADSL y no puedo contratar *Xbox Live*. ¿No tengo otra opción que esperar?

LordPowers (correo electrónico)

La única opción alternativa sería la implantación de cable por la zona en la que vives, pero su difusión no está tan extendida de momento como ADSL. Así que quizá lo más razonable sea esperar a que la línea de banda ancha esté disponible.

HALO «ONLY ON XBOX»

Hola, he oído que *Halo2* saldrá para otras plataformas. Yo creo que no será así, pero no lo puedo afirmar de forma rotunda. Otra duda que tengo es que, cuando contratas *Xbox Live* y pasa un año, ¿qué tienes que hacer para poder seguir abonado otro año? Aún no tengo *Xbox Live* pero estoy barajando la posibilidad de abonarme.

Gerard Muria (correo electrónico)

Hay tantas posibilidades de que *Halo 2* salga en otras consolas como de que salga en Xbox un juego de Mario: ninguna. Lo que sí es posible es que Microsoft lo acabe editando para PC, como va a ocurrir con la primera entrega del juego. Después de contratar *Xbox Live* durante el primer año, al siguiente podrás renovar tu suscripción por meses o por un año completo según te convenga.

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona



XBOX ¿MERECE LA PENA?

Hola, quería comentarles que hace unos meses compre una Xbox, ya que me parecía la más potente. Pero fue un error. ¿De qué sirve una consola más potente si no tiene juegos en condiciones? Podría contar con los dedos de una mano los títulos que me gustan para Xbox, en cambio otras consolas tienen mayor número de lanzamientos y algunos de nuestros mejores representantes, como *Splinter Cell*, salen luego para las otras plataformas. No me interesa decir a mis amigos que Xbox es más potente, sino que tiene juegos que otra consola no pueda tener.

Benito Martín Gutiérrez (carta)

Hemos tenido que resumir tu carta en la que básicamente te quejas del poco aprovechamiento que a veces hacen de la potencia de Xbox o de falta de lanzamientos y exclusividades. La falta de conocimiento de la máquina y la propensión a realizar conversiones «a pelo» de otros sistemas para lanzar un juego más rápidamente dio como resultado una hornada de juegos de una calidad técnica más que discutible. Como habrás podido comprobar eso no pasa en la actualidad ya que títulos como *Brute Force*, *MotoGP 2* o *DoAXBV* muestran unos gráficos simplemente inalcanzables para otros sistemas. En el caso particular de *Splinter Cell*, te invitamos a que pongas otras consolas al lado de una Xbox con el juego puesto en ambas: comprobarás que a pesar de ser parecidos, la versión Xbox está muy por encima gráficamente.

BIENVENIDOS A SILENT HILL

Hola, tengo una pregunta crucial para mi futuro: ¿Sabéis si saldrá *Silent Hill 3* para Xbox? En caso de que así sea, ¿para cuando lo podríamos esperar?

Albert Casulleras (correo electrónico)

Si es tan crucial para tu futuro entonces habrá que contestarla no sea que te pase algo. De momento no hay confirmación oficial, pero visto lo visto con el excelente *Silent Hill 2* y sus versiones para PC y Xbox, confiamos en que Konami realice una versión en condiciones. Sobre fechas la cosa está muy cruda de momento, pero si quieres un dato alentador deberías saber que Konami publicó esta tercera entrega para PS2 meses antes de comercializar el juego en Estados Unidos y Japón.

DISFRUTANDO CON LA LUCHA 2D

Hola a todos. La revista me gusta mucho y de vuestros consejos he sacado muchas cosas útiles como sacarle partido al sonido. Gracias por todo. Me preguntaba si van a sacar alguna secuela de *King of Fighters* o *Samurai Shodown* para Xbox ya que soy aficionado a este tipo de juegos y me gustaría estar informado por si van a salir.

Jhos Montoya (correo electrónico)

Sentimos darte malas noticias o al menos no tan buenas como nos gustaría. De momento, no están previstas secuelas de los títulos que mencionas, pero por lo menos tienes disponible *Capcom Vs Snk* que además es jugable en *Xbox Live* donde salen muchos personajes de la propia SNK.

PREOCUPADO POR EL FUTURO

Hola, me gustaría que pusierais más trucos en la sección *Play:More*. Mis preguntas son las siguientes: ¿Microsoft tiene previsto sacar Xbox 2? ¿Saldrá *GTA 3* para Xbox? *State of Emergency* no me ha gustado y si no sale *GTA* me gustaría que me recomendarais un juego similar a los *GTA* pero que no sea *SOE*. Gracias.

Daniel Burgos Pons (carta)

Puedes dar por seguro que Microsoft tiene previsto lanzar una Xbox 2 al mercado aunque, de momento, ni siquiera sabemos si lo hará bajo ese nombre. Si no te gusta *State Of Emergency* espera a que salga *True Crime: Streets of L.A* o prueba *Dead to Rights* para saciar tu sed de acción en tercera persona. Se rumorea una recopilación de *GTA 3* y *Vice City* para el año que viene, pero de momento no hay nada confirmado.

¿TRADUCCIÓN = DIVERSIÓN?

Ésta va de traducciones: me ha parecido genial la demo de *Kung Fu Chaos* aunque me gustaría saber si el juego original estará también en inglés. ¿Es todo el juego tan divertido como parece? Ya que la secuela de *Enclave* está en marcha ¿estará traducida/doblada al castellano y, cómo no, estarán *Fable* y *BC* traducidos y doblados? Una duda más: en el vídeo de *Amped 2* me ha parecido ver que la tabla se «despega» de la fijación para hacer trucos. ¿No se supone que *Amped* es un simulador y no un *SSX Tricky*?

Alex (correo electrónico)

La versión final de *Kung Fu Chaos* también está en ingles, pero lo sencillo de su desarrollo no te resultará para nada complicado por el idioma. Y sí, si es tan divertido como parece y, como lo pruebes con varios jugadores, no te despegarás del mando en meses. De hecho, en la redacción tenemos un compañero que afirma que *Kung Fu Chaos* le ha hecho recuperar, depués de muchos años, la ilusión por los videojuegos. Aún no sabemos nada sobre la posible traducción de *Enclave 2*, pero tanto *Fable* como *BC* tienen muchas posibilidades de salir en castellano. *Amped 2* será más simulador que los *SSX Tricky*, pero siempre se hacen algunas concesiones a favor de una jugabilidad más ajustada y para mejorar la diversión.

XBOX

CLASSICS

MUST HAVE GAMES

¿Ya te has acabado el Splinter Cell? ¿Necesitas más emociones que una partida de MechAssault? ¿Quieres añadir a tu colección de juegos Xbox, algún título de los que no pueden faltar? Entonces, a que esperás a comprarte los clásicos de Xbox a un precio realmente interesante.

Dead or Alive 3
"El tercero título de esta mítica saga de lucha ha llegado a la perfección técnica."
-Xbox Magazine

Oddworld: Munch's Oddysee
"Técnicamente, el juego es simplemente asombroso. Toda una lección de buen hacer gráfico, sumado a los diálogos inteligentes y bien traducidos."
- El Correo

Project Gotham Racing
"El juego, espectacular donde los haya, con un equilibrio de luces muy bien hallado y el toque manager que lo hace original, alcanza su perfección en la repetición de las carreras..."
- El Periódico de Cataluña

RalliSport Challenge
"Además de las pruebas de rally tradicionales, la gran virtud de este juego es la inclusión de otro tipo de pruebas, lo que aporta una gran variedad de conjunto."
- SuperJuegos

Amped: Freestyle Snowboarding
"Parece que el snowboard está de moda. Los chicos de Xbox sacan un juego con buenos gráficos, centrado en la competición de estilo libre."
- Maxim Spain





www.xbox.com/es

CARTAS





Desde el foro

En pleno veranito, en plenas vacaciones, con un calor agobiante ¿nos vamos a la playa? ¡No, ni hablar! Mejor conectamos algunas Xbox en red y nos echamos unas partidas a *Brute Force*, que para eso goza de un excelente modo multijugador. Otros buenos juegos para el verano, sobre todo por su multijugador, son *Kung Fu Chaos o Red Faction 2*. A pesar de ser verano, seguir posteando en nuestro foro: www.revistaoficialxbox.net.

EMPEZANDO por el foro «General» y dejando aparte el lamentable tratamiento que normalmente sufren los videojuegos en las noticias de varias cadenas de televisión, **halocell** pone un mensaje para comentar a todos los foristas qué le ha parecido un nuevo programa sobre videojuegos que una cadena privada emite de madrugada. A **halocell** le ha gustado bastante, pero son varios los que se quejan de su aparente favoritismo hacia la consola de Sony, tal y como comenta **storker**, mientras que otros como **Beon** se quejan del particular horario de emisión (sobre las 3 de la madrugada) que les impide ver el programa.

SuperXbox es un recién llegado al que todos dan la bienvenida. Empieza su periplo por el foro solicitando algunas recomendaciones para comprarse un juego en estos días. **Fornikal** le indica los dos elementales, *Halo* y *Splinter Cell* -santo y seña de la potencia y diversión de que es capaz Xbox-, mientras que **Beon** y **Elemental** no dudan en recomendarle un poco de velocidad con las dos entregas de *MotoGP* (la primera en «Classics») y el excelente *Burnout 2*, entre otros. Todos ellos son, sin duda, una excelente elección.

RealXbox se hace eco de un rumor que circula insistentemente por Internet y que no es otro que la preparación de un *clon* de la saga *GTA* para Xbox creado por *Rockstar*. Se trata de un *clon* para que no afecte a su contrato de exclusividad con Sony. Mientras esperamos a ver si se confirma, foristas como **Fornikal** nos recuerda juegos como *State of Emergency* o el próximo *True Crime: Streets of L.A* como alternativas mientras esperamos a ver si *Rockstar* se decide. De nuevo con rumores, esta vez **RealXbox** comenta los relativos a una nueva entrega de *The House of The Dead* que sería la cuarta de la saga. Esperemos que sea cierto y que sea tan bueno como el tercero (eso sí, un poco más largo por favor), ya que, de momento, no tenemos ningún otro juego con el que podamos disfrutar con la pistola.

Desde el foro «Juegos», **Maniut** comenta la noticia de la exclusividad (no está claro si definitiva o temporal) de *Dungeons & Dragons Heroes* para Xbox, de la mano de Atari. Se trata de un juego de rol de acción en la línea de *Baldur's Gate: Dark Alliance* que hará disfrutar a usuarios como **klequin** deseosos de más juegos de este género para Xbox. Con el ánimo de mantener informados a los demás foristas, **Maniut** ha puesto algunas noticias ya mencionadas en el foro por Beon, como el anuncio de la esperada secuela de *Splinter Cell, Pandora Tomorrow*.

Talegas anda un poco liado, ya que tiene un pequeño problema con ciertos «jefecillos» finales de *Metal Gear Solid 2*, con la mala suerte de tener muy poca vida para enfrentarse a ellos. Aunque son varios los foristas que tratan de echarle una mano, **TonyXbox y Haloman** entre ellos, de momento no está teniendo suerte... Quizá cargando una partida anterior a esa zona puedas llegar en mejores condiciones.

En el foro «Xbox Live» se comenta, sobre todo, la salida de juegos que vayan a incorporar opciones *on line* (afortunadamente la gran mayoría), como es el caso de *Crimsom Skies*, citado por **Maniut**, **Beon**, **Plisskin o ixney**, quienes comentan entre sí las interesantes características del juego. **Fornikal** tiene otras complicaciones más mundanas: quiere instalar *Xbox Live* pero tiene la consola demasiado alejada del ordenador, por lo que comenta este problemilla con otros usuarios. Esperemos que pueda solucionarlos y así disfrutar de las nuevas posibilidades que incorporará *Xbox Live*, tal y como comenta **Beon** en este mismo foro.

Donde no cambia la cosa es en el foro «Trucos»: casi todo el mundo anda un poco atascado en algún juego, mientras otros como **CybaSter** comentan la posibilidad de cambiar el color del traje al jefe maestro en *Halo*. También se tira un poco *el rollo* comentando una serie de cosas que se pueden desbloquear pasando el juego en modo legendario ¡en menos de tres horas! Como si eso fuera posible... Tampoco podía faltar un mensaje sobre la embajada china de *Splinter Cell*, zona en la que prácticamente todo el mundo ha tenido más o menos problemas y en la que anda enfrascado **Duke_elx**. Menos mal que **Fornikal** le ha explicado detalladamente cómo solventar el problema, algo que desearía también **portos**, a quien nadie ha podido ayudar de momento con su problemilla en *Shenmue 2*.



» NADA MÁS SENCILLO: simplemente accede a la página web de nuestra revista en www.revistaoficialxbox.net, y a continuación pulsa sobre el botón «Foro de discusiones». Esto te permitirá acceder al Foro y leer todos los mensajes de las diferentes categorías (General, Juegos, Trucos y Hardware)

Sin embargo, si lo que quieres es participar, tendrás que introducir tus datos de usuario, para lo cual aparecerá ante ti una pequeña ventana en la que podrás introducir tu nombre de usuario y tu contraseña. Si no los tienes todavía, tienes que pinchar sobre la opción para darte de «alta en el foro», y accederás a una segunda ventana en la que tendrás que introducir una serie de datos, y en la que podrás conseguir tu nombre de usuario y tu contraseña.

Una vez hecho esto lo que queda es coser y cantar. Repite los pasos anteriores, pero esta vez introduce tus datos, y tendrás acceso al foro. Su utilización es muy sencilla, y responde al esquema clásico de cualquier foro, así que no tendrás el más mínimo problema para participar con tus mensajes











SUDEKI

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **CLIMAX**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
JUGADOR: **1**
WEB: **WWW.XBOX.COM/SUDEKI**

Sudeki es el primer título en el que hemos creado todo desde cero: un mundo original, personajes, toda la tecnología, la historia, el estilo artístico... Todo es obra nuestra. Si puedes hacer lo más complicado, que es un RPG, entonces puedes hacer cualquier clase de título. Es algo que la gente del equipo realmente quería demostrar si tenían la oportunidad.» Así se expresa Tuomas Pirenen, diseñador jefe de *Sudeki*, durante la presentación del título a la prensa europea en el estudio que Climax posee en la ciudad inglesa de Portsmouth. La compañía británica cuenta con una trayectoria de quince años a sus espaldas que abarca casi todas las plataformas que han existido durante ese tiempo. Para los usuarios de Xbox, el desarrollador es conocido por ser una de los referentes en el juego *on line* gracias a los dos títulos de la serie *MotoGP*.

Pero *Sudeki* es otra clase de juego. Uno que, en el catalogo de Xbox, brilla por su ausencia. Un juego de rol épico. Con grandes mundos de fantasía para explorar y conocer al frente de un grupo de aventureros, cientos de personajes con los que interactuar y mucha acción. Acción de una clase que todavía no se ha visto en el género. Y, por tanto, ha seguido un desarrollo bien diferente.

Climax comenzó a trabajar en él hace tres años. «Como lo estábamos desarrollando de puertas adentro, no había editor ni necesidad de correr. Tuvimos un año solamente para planificar, experimentar y probar cosas», cuenta James Brace, director artístico en *Sudeki*. Durante ese tiempo hubo contactos con varias compañías. Primero Sony, compañía bien provista de JDR épicos. Después Nintendo. Y, finalmente, Microsoft, que encontró en *Sudeki* la oportunidad de añadir un JDR/acción »



Un ambicioso y espectacular RPG de acción para Xbox.



LOS «CUATRO FANTÁSTICOS» DE *SUDEKI*



AILISH

Edad: 19 años. **Estatura:** 1,70 cm.
Tipo sanguíneo: 0+.
Arma preferida: magia.
Ocupación: princesa imperial / bruja.
Estilo de Combate: entrenamiento en la Royal War Mage.
Pros y contras: débil, pero dotada para la magia. Versada especialmente en lo relacionado con los ataques y la curación.
Habilidad especial: descubrir con la magia objetos ocultos a los demás.

AILISH nació en el Reino de Illumina y fue educada en la corte real de la Reina Lusica I, su madre. Pronto se hizo evidente su potencial para la magia y recibió una estricta educación dentro de ese campo que la mantuvo confinada en el castillo.

De naturaleza curiosa, Ailish posee una irreprimible personalidad que la hace destacar en cualquier lugar. También es una joven mimada e ingenua, que evidencia su inexperiencia con el mundo real una vez abandona los muros del castillo. En su haber se encuentra su belleza, viveza y un corazón amable que choca con su educación real. Su facilidad natural para la magia y el entrenamiento recibido la convierten en un ser muy poderoso, superior a la mayoría de los magos conocidos.

BUKI

Edad: 19 años. **Estatura:** 1,58 cm.
Tipo sanguíneo: desconocido. La sangre antropomorfa difiere de la humana.
Arma preferida: garras de combate.
Ocupación: guerrero tribal.
Estilo de combate: Modo de la Garra, arte marcial Shadani.
Pros y contras: extraordinaria agilidad y una artista marcial sin rival. En cualquier caso, Buki desconfía de los humanos y no le resulta fácil trabajar en equipo.

BUKI nació en el pequeño pueblo de Shadani-Mo, una aldea de cazadores y guerreros. Todo transcurría con normalidad hasta la llegada de una plaga que exterminó a la mitad de sus habitantes. Adoptada por el chaman Carrick, Buki pretendía obtener el papel, ejercido por sus padres, de líder de la manada de caza. A los diez años comienza a participar en cacerías y, bajo la tutela del guerrero jefe Malick, logra convertirse en una temible, disciplinada y orgullosa guerrera, capaz de rechazar cualquier ayuda incluso necesitándola.

Posee un cuerpo acrobático dotado de gran fuerza física. Unos reflejos inhumanos y el dominio de las artes marciales la convierten en una guerrera imparable en el combate.

TAL

Edad: 20 años. **Estatura:** 1,82 cm.
Tipo sanguíneo: 0.
Arma preferida: espada.
Ocupación: soldado.
Estilo de combate: Escuela de Lucha de las 1000 espadas de Illumina.
Pros y contras: un excelente guerrero educado por el maestro de espadas imperial desde la niñez. Impetuoso y descuidado.
Habilidad especial: mover objetos pesados, increíbles exhibiciones de fuerza.

NACIDO en una pequeña aldea de Hikaria, Tal tomó la responsabilidad de convertirse en el hombre de la casa y aprendió de forma autodidacta a pescar, cazar y pelear. Así llegó a convertirse en un cazador temerario, fuerte y atlético.

Con catorce años, contempló la llegada de los caballeros Kurian al pueblo y su destrucción. Único superviviente, emprendió la búsqueda de su padre. Para entonces, Arlo ya se había alcanzado la posición de Guardia de Élite de la Reina. El padre no se sintió demasiado complacido al retomar la responsabilidad de criar un hijo, pero cumplió con su deber. Inscrito en el Colegio Militar de Elite de Illumina, Tal se descubre como un excelente espadachín, quizá incluso mejor que su padre.

ELCO

Edad: 25 años. **Estatura:** 1,79 cm.
Tipo sanguíneo: 0 negativo.
Arma preferida: ballesta mágica.
Ocupación: científico oficial de la Reina.
Estilo de combate: francotirador.
Pros y contras: disciplina, inteligencia y dedicación. Elco tiende a abstraerse por culpa de sus obsesiones, sin que le importe nada quien se encuentre a su alrededor. Tampoco le gusta el combate cuerpo a cuerpo.

ELCO nació dentro del Imperio Luminoso, en Trasentia. De padres profesores, se educó en las aulas y apenas tenía contacto con otros niños. Desconfiado ante la magia, empezó a buscar explicaciones empíricas y descubrió que los cristales atrapaban la magia y así se podía controlar y reutilizar.

Una investigación de la reina Lusica I, lo convirtió en Científico Oficial de la Reina, quien le prometió que el resultado de sus investigaciones estaría dirigido a la protección del reino. Elco desarrolló una máquina capaz de absorber la magia del mismo aire. Y la reina le empujó a hacerla más poderosa de lo que el propio Elco creía conveniente. Ahora se han puesto en marcha los planes para cuatro nuevas máquinas con las que poder recoger más poder mágico.

BUSCANDO EN EL BAÚL DE LOS RECUERDOS

Sudeki no sería un auténtico JDR si no hubiera montones de *power-ups*, armaduras y objetos para recoger a lo largo de la aventura. La mayoría de ellos se encuentran en cofres del tesoro.



Ya en la primera mazmorra del juego hay una nueva arma para cada miembro del grupo.



Las pociones curativas son necesarias cuando se agota la magia.



Tal descubre el Colmillo de Mammuth, una nueva clase de arma corta.



La heroica hechicera Ailish, frente a frente con uno de los jefes.



Elco emplea la ciencia para inventar artefactos como esta mochila cohete. Lo que no ha conseguido todavía es un paracaídas.

ambicioso, espectacular y con personalidad al catálogo de Xbox. Mientras, el juego ha ido evolucionando. «El estilo artístico ha cambiado bastante. El concepto central acerca de JDR de acción en equipo ha permanecido. Obviamente, Xbox nos ha dado una potencia que las otras consolas no podían. Por ejemplo, para poder mantener una jugabilidad sin pausas gestionando los niveles con el disco duro. Algo que no puedes tener en las otras consolas y que ha sido una gran diferencia para el desarrollo. El poder extra de Xbox sobre las otras consolas es lo que ha permitido al juego alcanzar el aspecto que tiene ahora», señala Pirenen al respecto.

Sudeki es un juego de rol y acción en equipo, que no es lo mismo que «por equipos». La idea de facilitar la experiencia a varios jugadores en forma cooperativa queda para la secuela, al igual que cualquier contenido relacionado con *Xbox Live*. *Sudeki* se juega sólo. Lo que no impide que Tal, el protagonista, esté acompañado a lo largo de la aventura por un equipo de personajes jugables: Elco, Bulki y Ailish -véase recuadro pág 28-.

Sudeki es un mundo dividido en dos por la guerra de la posesión de la luz. Esta guerra ha dado lugar a dos nuevos mundos: el de la Luz y el de la Oscuridad. Evidentemente, a uno le fue bastante mejor en dicha guerra que al otro. Los cuatro personajes son enviados por la Emperatriz del Mundo de la Luz en busca de cierto tipo de cristales. Cristales de los que se extrae la magia que potencia el armamento de sus ejércitos. En este sentido, la Luz juega un papel similar al de la Fuerza en *Star Wars*. La Luz es la fuente de toda magia, el elemento más valioso en el universo creado por Climax.

El argumento está lejos de ser original, aunque sus creadores prometen sorpresas en su desarrollo. Por ahora, el interés de *Sudeki* estriba en otros aspectos. En particular, la recreación de dos mundos de juego opuestos, pero que tampoco esconden un origen común. El Mundo de la Luz, Hikaria, presenta un aspecto idílico. Colores saturados, brillantes y una vegetación exuberante. El Mundo de la Oscuridad, Kuria, es tenebroso y frío. En el primero, el sol nunca se pone, ya que Kuria permanece siempre en la oscuridad. «Por cada personaje, animal y lugar del Mundo de la Luz, existe una sombra, su espejo, en el de la Oscuridad. De la misma manera que hay cuatro héroes de la luz también hay cuatro héroes de la oscuridad. En un nivel superficial, los dos mundos parecen muy diferentes. Hay más y más similitudes conforme se avanza en el juego», explica Pirenen.

Jason Event, director del desarrollo, afirma que «en cuanto a localizaciones, hemos llevado Xbox al límite». Esperemos que, en el futuro, otros juegos lo desmientan. Pero lo cierto es que ambos mundos presentan un acabado irreprochable. Por razones evidentes, el Mundo de la Luz destaca frente al de la Oscuridad. «Creo que la parte más difícil ha sido el contenido: niveles creados a mano que requieren de muchos meses para que

LA MAGIA A TU SERVICIO » Descubre tu lado espiritual.

LOS ATAQUES espirituales -*Spirit Strikes*- son poderosos ataques mágicos relacionados con los dioses sobre los que gira la historia de *Sudeki*. Cada personaje puede convocar dos clases de demonios elementales. Uno aparecerá para desencadenar un salvaje asalto sobre un enemigo seleccionado, mientras que el *Strike* secundario trae un demonio que recupera la salud del equipo, su poder mágico o fuerza. Si el indicador del *Spirit Strike* está al máximo, los cuatro personajes pueden unir sus ataques para barrer cualquier oposición en el lugar.



Tal invoca este poderoso demonio a voluntad.



Tras una serie de invocaciones, el demonio surge de su cuerpo.



Este espectro está orientado hacia el combate. Prepara una bola de destrucción.



Con el ataque finalizado, Tal recupera el control de sí mismo.



Los monstruos también pueden realizar ataques mágicos.



Puede ejecutar un hechizo rejuvenecedor sobre el equipo.

estén acabados; eso sin tener en cuenta el centenar de monstruos, miles de animaciones...», añade Brace. Todos los personajes del juego están formados por una cifra que se mueve entre los 3.000 y 6.000 polígonos.

Merece la pena destacar la libertad con la que el equipo artístico ha desarrollado su labor. Con una descripción del personaje y su papel en el juego, varios artistas diseñaban otras tantas versiones. «De aquí también surge el estilo de combate. Es una muestra de cómo el proceso creativo afecta a algo que es tecnológico, a cómo va a combatir en el juego. Al contrario de lo que sucede en otros juegos, primero lo creamos en el contexto del mundo. Esto pasa con todo en *Sudeki*», relata Pirenen.

El equipo de James Brace comprende talentos de ambos lados del Pacífico, con lo que se ha buscado un particular estilo visual a medio camino entre el anime y los gustos occidentales.

Además, Climax ha querido otorgar voz propia a los 250 personajes no jugables que habitan *Sudeki*. Pirenen explica cómo «no se trata, simplemente, de ir avanzando a través de páginas de texto. Hay un sistema de sincronización labial que se adapta a cada idioma que se doble el juego. Para nosotros es importante establecer apropiadamente los personajes, cada uno con su voz. Aunque la premisa del juego es seria, hemos intentado introducir mucho humor. Así »

INFORMACIÓN ADICIONAL

ONE -TIME
Ese es el nombre con el que Climax ha bautizado el efecto de cámara lenta que tiene lugar durante los combates. Al parecer, está relacionado con la película protagonizada por Jet Li, *El Único -The One-*, en la que su personaje mantenía peleas a una velocidad increíble mientras el mundo se ralentizaba a su alrededor.

NOKIA • SONY ERICSSON • SIEMENS • MOTOROLA • SAGEM • SAMSUNG • SHARP •

COLORGRAFIX

ANIMACIONES

¡DALE VIDA A TU MÓVIL CON NUESTRAS PELÍCULAS GIF!

ANI 2662645 · ANI 2662646 · ANI 2662647 · ANI 2662648 · ANI 2662649 · ANI 2662650 · ANI 2662651 · ANI 2662652

viawap

Motorola T720e, Nokia 3330, 3510, 3610, 7210, Sagem MYG5, Samsung

PANTALLAS

¿TE ABURRE TU MÓVIL? DALE COLOR ¡YA!

COL 2662653 · COL 2662654 · COL 2662655 · COL 2662656 · COL 2662657 · COL 2662658 · COL 2662659 · COL 2662660 · COL 2662661 · COL 2662662 · COL 2662663 · COL 2662664 · COL 2662665 · COL 2662666 · COL 2662667 · COL 2662668

COL 2662669 · COL 2662670 · COL 2662671 · COL 2662672 · COL 2662673 · COL 2662674 · COL 2662675 · COL 2662676 · COL 2662677 · COL 2662678 · COL 2662679 · COL 2662680 · COL 2662681 · COL 2662682 · COL 2662683 · COL 2662684

COL 2662685 · COL 2662686 · COL 2662687 · COL 2662688 · COL 2662689 · COL 2662690 · COL 2662691 · COL 2662692 · COL 2662693 · COL 2662694 · COL 2662695 · COL 2662696 · COL 2662697 · COL 2662698 · COL 2662699 · COL 2662700

COL 2662701 · COL 2662702 · COL 2662703 · COL 2662704 · COL 2662705 · COL 2662706 · COL 2662707 · COL 2662708 · COL 2662709 · COL 2662710 · COL 2662711 · COL 2662712 · COL 2662713 · COL 2662714 · COL 2662715 · COL 2662716

COL 2662717 · COL 2662718 · COL 2662719 · COL 2662720 · COL 2662721 · COL 2662722 · COL 2662723 · COL 2662724 · COL 2662725 · COL 2662726 · COL 2662727 · COL 2663157 · COL 2663158 · COL 2663159 · COL 2663160 · COL 2663161

viawap

Motorola C350, T720e, Nokia 3650, 5100, 6100, 6610, 6610i, 7210, 7650, Sagem MYG5, MYX-6, MYX5, Samsung V200, Sharp GX10, Sony Ericsson T300, T310, T68, T68i, T69

Al realizar un pedido autorizas a exwap a enviarte publicidad. Para cancelación: exwap@exwap.com



MATRIX

envía: WAP MATRIX

RECIBE LAS MEJORES IMÁGENES DE LA PELÍCULA DEL MILENIO

VIVE LA AVENTURA DE NEO Y COMPAÑÍA EN TU MÓVIL

viawap — Compatibilidad: Ver pantallas color

SHAKIRA

envía: WAP SHAKIRA

DESCÁRGATE A LA REINA DEL POP MUNDIAL A TU TELÉFONO

LAS MEJORES FOTOS DE SHAKIRA AHORA EN EXWAP

viawap — Compatibilidad: Ver pantallas color

TOPMODEL

envía: WAP MODEL

ENVÍA LA PALABRA WAP MODEL

pantallas de las famosas más sexy del mundo

viawap — Compatibilidad: Ver pantallas color

EXITOS POLIFÓNICOS

PO	2662604	rap/hip hop	21 questions
PO	2662605	rap/hip hop	in da club
PO	2662606	scooter	the logical song
PO	2662607	scooter	the night
PO	2662608	david civera	bye bye
PO	2662609	d bustamante	no soy super
PO	2662610	david bisbal	ave maria
PO	2662611	la oreja de...	puedes contar
PO	2662612	rock/metal	mobscene
PO	2662613	rock/metal	st anger
PO	2662614	evanescence	bring me to...
PO	2662615	madonna	american life
PO	2662616	d torres	color esperanza
PO	2662617	beth	dime
PO	2662618	red hot chili...	universally...
PO	2662619	rap/hip hop	business
PO	2662620	rap/hip hop	cleanin' out...
PO	2662621	rap/hip hop	lose yourself
PO	2662622	rap/hip hop	airforce ones
PO	2662623	rap/hip hop	dilemma
PO	2662624	c. aguilera	beautiful
PO	2662625	c. aguilera	fighter
PO	2662626	slipknot	wait and bleed
PO	2662627	system of a...	aerials
PO	2662628	tavares	disco inferno
PO	2662629	acdc	highway to hell
PO	2662630	the matrix	cine
PO	2662631	batman	cine
PO	2662632	benny hill	tv
PO	2662633	cheers	tv
PO	2662634	friends	tv
PO	2662635	gladiator	cine
PO	2662636	indiana jones	cine
PO	2662637	coche fantastico	tv
PO	2662638	rocky	cine
PO	2662639	spiderman	cine
PO	2662640	star wars	cine
PO	2662641	simpsons	tv
PO	2662642	barcelona	himno
PO	2662643	atletico madrid	himno
PO	2662644	queen	we're the champions

viawap

Motorola C330, C331, C332, C333, C350, T720e, Nokia 3510, 3510i, 3590, 3650, 5100, 6100, 6610, 6610i, 7210, 7650, Sagem MYX-6, Samsung A800, T100, V200, Sharp GX10, Sony Ericsson P800, T300, T310

exwap

WWW.EXWAP.COM

WAP EXPERIENCE

5011

como enviar

1 ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011

2 RECIBIRÁS UN MENSAJE. ¡SIGUE LAS INSTRUCCIONES! Y YA LO TIENES

viawap

ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011. SIGUE LAS INSTRUCCIONES. RECIBIRÁS UNA DIRECCIÓN WAP. GUÁRDALA EN LA MEMORIA DE TU TELÉFONO. UTILIZA ESTA DIRECCIÓN WAP PARA CONECTARTE AL SITIO DE 'EXWAP' MEDIANTE LA OPCIÓN 'IR A', Y ASÍ DESCARGAR LOS PEDIDOS A TU MÓVIL.

el coste por mensaje al 5011 es de 0,90€ + IVA

AMORIMETRO

ej: LOVE TONY ANA

¿enamorados?

100 · 50

¿te quiere?

si tenéis futuro el amorímetro del amor te lo dirá

envía LOVE (nombre) (nombre)

válido para todas las marcas y modelos de móviles

EXITOS MONOFÓNICOS

TS	2662567	a-ha	take on me
TS	2662568	2unlimited	nolimit
TS	2662569	acdc	whole lotta rosie
TS	2662570	ace of base	all that she...
TS	2662571	afroman	because i got...
TS	2662572	alein ant farm	movies
TS	2662573	alex ubago	no te rindas
TS	2662574	amaral	moriria por vos
TS	2662575	amaral	toda la noche en la...
TS	2662576	anastacia	paid my dues
TS	2662577	anderway	un juego de dos
TS	2662578	aqua	dr jones
TS	2662579	ashanti	happy
TS	2662580	bee gees	staying alive
TS	2662581	black sabbath	paranoid
TS	2662582	blur	song 2
TS	2662583	britney spears	sometimes
TS	2662584	britney spears	you drive...
TS	2662585	c aguilera	i turn to you
TS	2662586	coyote dax	te deseo
TS	2662587	daft punk	digital love
TS	2662588	david bisbal	digale
TS	2662589	death in vegas	scorpio...
TS	2662590	elton john	candle in the...
TS	2662591	eminem	the way i am
TS	2662592	eminem	suck my d***
TS	2662593	eminem	stan
TS	2662594	french affair	my heart...
TS	2662595	green day	basket case
TS	2662596	holly valance	naughty girl
TS	2662597	vanessa carlton	a thousand
TS	2662598	u2	elevation
TS	2662599	toploader	dancin' in the...
TS	2662600	tom jones	sex bomb
TS	2662601	zona oscura	tv
TS	2662602	s.w.a.t.	cine
TS	2662603	pretty woman	cine

Motorola C350, T190, T191, T280, Timeport 250, V100, V66, V66e, Nokia 3110, 3210, 3310, 3315, 3330, 3350, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3590, 3610, 3650, 5100, 5210, 5210e, 5510, 6100, 6110, 6130, 6138, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590, 6610, 6610i, 7110, 7190, 7210, 7650, 8110, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8850, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9290, Sagem MC930, MC932, MC936, MC940, MC942, MC946, MC950, MC952, MW930, MW932, MW939, MY3020, MW320, Samsung V200, Sony Ericsson T300, T68, T68i, T69

AMORIMETRO

ej: LOVE TONY ANA

¿enamorados?

100 · 50

¿te quiere?

si tenéis futuro el amorímetro del amor te lo dirá

envía LOVE (nombre) (nombre)

válido para todas las marcas y modelos de móviles

RAUL

envía: WAP RAUL

DESCÁRGATE AL ÍDOLO MADRIDISTA A TU TELÉFONO

LAS MEJORES FOTOS DE RAUL AHORA EN EXWAP

viawap — Compatibilidad: Ver pantallas color

PORNOSTAR

ejemplo: WAP STAR

LAS ESTRELLAS DEL CINE ERÓTICO

CENSURADO

18 · envía la palabra WAP STAR · 18

viawap — Compatibilidad: Ver pantallas color

DIBUJOS/SALVAPANTALLAS

ENVÍA SAP (espacio) Y EL CÓDIGO. EJ: SAP 2662508

SAP 2662495 · SAP 2662496 · SAP 2662497 · SAP 2662498 · SAP 2662499 · SAP 2662500 · SAP 2662501 · SAP 2662502 · SAP 2662503 · SAP 2662504 · SAP 2662505 · SAP 2662506

SAP 2662507 · SAP 2662508 · SAP 2662509 · SAP 2662510 · SAP 2662511 · SAP 2662512 · SAP 2662513 · SAP 2662514 · SAP 2662515 · SAP 2662516 · SAP 2662517 · SAP 2662518

SAP 2662519 · SAP 2662520 · SAP 2662521 · SAP 2662522 · SAP 2662523 · SAP 2662524 · SAP 2662525 · SAP 2662526 · SAP 2662527 · SAP 2662528 · SAP 2662529 · SAP 2662530

SAP 2662531 · SAP 2662532 · SAP 2662533 · SAP 2662534 · SAP 2662535 · SAP 2662536 · SAP 2662537 · SAP 2662538 · SAP 2662539 · SAP 2662540 · SAP 2662541 · SAP 2662542

SAP 2662543 · SAP 2662544 · SAP 2662545 · SAP 2662546 · SAP 2662547 · SAP 2662548 · SAP 2662549 · SAP 2662550 · SAP 2662551 · SAP 2662552 · SAP 2662553 · SAP 2662554

SAP 2662555 · SAP 2662556 · SAP 2662557 · SAP 2662558 · SAP 2662559 · SAP 2662560 · SAP 2662561 · SAP 2662562 · SAP 2662563 · SAP 2662564 · SAP 2662565 · SAP 2662566

Motorola C350, T720e, Nokia 3210, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3590, 3610, 5210, 5210e, 5510, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8850, 8855, 8890, 9210, Samsung T100, Siemens C45, M50, MT50, SL45, Sony Ericsson T100, T300, T68, T68i, T69

Por favor, ayúdanos a mejorar nuestro servicio. Si tienes algún problema con tu descarga envíanos un email a exwap@exwap.com o llama a nuestra línea de atención al cliente 902 361 119, y nuestros operadores te aconsejarán.

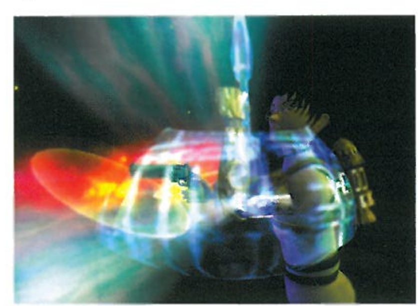
visita www.exwap.com y encontrarás los mejores servicios para tu teléfono móvil . válido para operadores movistar, amena y vodafone — exwap



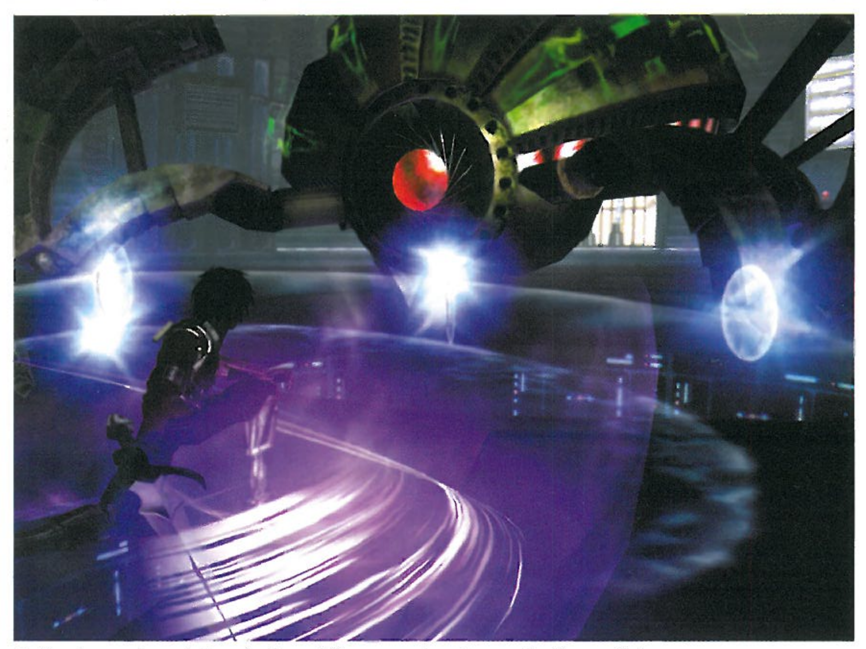
Los enemigos dorados pueden convocar guardaespaldas.



La magia de Elco crea un poderoso escudo.



Utilizando un rifle láser.



Puede que haga falta más de un héroe para derrotar esa bestia mecánica.

que todos los personajes tienen una voz muy característica, cada uno con su personalidad propia. Creo que muchos juegos tratan de ser demasiado serios en todo para su propio bien, y un poco de humor nunca va a perjudicarte. Puedes sentirte furioso, triste, reír conforme pasa el juego y, con suerte, al final te sentirás involucrado con los personajes.»

La jugabilidad está dividida en un 60% aproximado de combate y un 40% para exploración e interacción con otros personajes. «La jugabilidad es libre. Tú eliges. Siempre hay una historia que seguir, pero depende del jugador decidir cuánto tiempo va a pasar en cada localización. Por ejemplo, una gente puede pedirte cazar a cierto animal u otros que detengas a dos chavales carteristas. El jugador puede hacer o no esas cosas», cuenta el diseñador de *Sudeki*.

Y llegamos al combate. La principal razón por la que *Sudeki* se ha convertido en un título tan prometedor con algo, al menos, diferente que ofrecer. Al contrario de los que sucede en la mayoría de los juegos del género, en *Sudeki* nunca se detiene el tiempo; se ralentiza. Como en *Enter the Matrix* o *Max Payne*, pero mucho mejor. Durante el combate, el jugador puede acceder al sistema de menús para ejecutar habilidades especiales o ciertos tipos de ataques. Mientras el menú permanece abierto, la acción se ralentiza. Una especie de *bullet time* que

¿Cómo es el menú?

El menú rápido es una parte integral del sistema de combate de *Sudeki*. Así funciona.

1



Pulsa el botón «Y» y aparecerá el menú rápido en pantalla y superpuesto a la acción. Con la cruceta se navega entre las distintas habilidades, armas y ataques mágicos.

2



El menú principal es un poco diferente. Sólo puede utilizarse fuera de las situaciones de combate. Con él se personalizan los héroes.

3



Con el menú abierto, la acción continúa desarrollándose a cámara lenta. Lo que añade un punto dramático.

Es posible establecer diferentes tipos de IA para cada miembro del equipo


Ailish se toma un respiro para admirar el escenario.



Sólo Tal tiene la envergadura física para desplazar esas cajas.


Tal y el trasero de Buki: el burro y la zanahoria.

obliga al jugador a actuar bajo presión. Visualmente, es la mejor versión de esta característica que se ha visto hasta ahora en un juego. Desde el punto de vista de la jugabilidad, aporta una innegable y refrescante tensión a los enfrentamientos. Además, esa ralentización es cada vez menor conforme el jugador progresa.

Hay otros aspectos destacables en *Sudeki*. Los personajes evolucionan y mejoran sus características a lo largo de la aventura. Es posible establecer diferentes tipos de IA para cada miembro del equipo. Por ejemplo, un Tal en modo «Blood brother» permanece siempre junto al personaje con el que se juega para combatir codo con codo. En modo «Juggernaut» irá siempre directo a por el enemigo más peligroso del escenario. Mientras que en «Bodyguard» se sitúa entre el enemigo y el personaje en uso para protegerlo. Estos modos de IA son

INFORMACIÓN ADICIONAL

ELIGE UN ARMA
Cada personaje hace uso de un determinado tipo de armamento: Tal se hace cargo de espadas y similares; Ailish ejecuta su magia con la ayuda de distintas varas mágicas; Elco apuesta por las armas de fuego; y Buki posee unas llamativas garras que cambian de tamaño.

ENTREVISTA

Tuomas Pirenen
diseñador jefe de Sudeki



Tuomas Pirinen es el diseñador jefe de *Sudeki*. Originario de Helsinki, Finlandia, cuenta con una larga experiencia en Games Workshop, al frente del equipo de diseño de *Warhammer*.

ROX: ¿Puede describirnos su responsabilidad en *Sudeki*?
Tuomas Pirinen: Soy el diseñador jefe de *Sudeki*, responsable de todos los aspectos de la jugabilidad, el mundo de juego, la historia y los personajes y enemigos de la aventura. Mi trabajo consiste en mantener la implementación y el aspecto creativo del juego en la dirección correcta.

ROX: ¿Cuál es el aspecto que más destacaría en el desarrollo de *Sudeki*?
TP: Para mí, como diseñador, el aspecto más importante, interesante y satisfactorio en *Sudeki* es la creación del mundo de juego. No queremos dar al jugador la impresión de que nos hemos limitado a juntar unos cuantos polígonos para crear este edificio o ese escenario... Queremos recrear un mundo hasta en el más pequeño de los detalles. Y también tenemos el enorme reto de crear esos dos mundos, el de la luz y el de la oscuridad, que son completamente diferentes y a la vez similares. Y además de todo esto, tenemos artistas que provienen del este, de lugares como Japón y, además, tenemos a la gente que ha estado creando juegos al estilo occidental durante muchos años. Se trata de crear una plantilla que complemente lo mejor de ambos lados.

ROX: ¿Cómo compara *Sudeki* con otros títulos de rol?
TP: Lo más importante es que en *Sudeki* no eres transportado a un «área de combate» aparte. Y las habilidades y hechizos que realizas nos los presentas como pequeñas escenas prefijadas. Todo sucede en tiempo real, en ese sentido es un *Final Fantasy* en tiempo real. El otro aspecto importante es que aunque se trata de un sistema de combate sencillo, supone una gran diferencia en oposición a un JDR tradicional. Estás bajo la presión del tiempo y tienes que tomar constantemente decisiones en tiempo real sobre lo que vas a hacer. Incluso cuando estás accediendo a los menús y las habilidades, el tiempo está corriendo. Creo que todo esto lo sitúa aparte. Obviamente, la principal diferencia es que, mientras el tiempo corre, el resto del equipo no desaparece de la pantalla. Siempre son miembros activos del grupo y en cualquier momento puedes asumir el control de cualquiera.

ROX: ¿No cree que la mezcla de un estilo *animé* con el occidental puede situarlo en cierta «tierra de nadie»?
TP: No lo creo. Hemos intentado crear el juego con mejor aspecto que podemos, siempre basándonos en nuestro talento y en nuestro gusto. Y creo que el tener un montón de influencias es lo que lo hace funcionar. Esto es un poco como las películas de Vin Diesel. Tiene influencias de *Matrix* y del cine de Hong Kong, pero no es una película de Hong Kong. De la misma forma, *Sudeki* no es un JDR como *Final Fantasy*, pero tampoco es *Diablo*. Es su propio juego. No hay nada malo en inspirarse. Más bien tratamos de mezclarlo todo y sacar algo nuevo de todo ello, no una simple copia de algo que ya se ha hecho.

ROX: ¿Cómo ha funcionado la relación con Microsoft?
TP: Microsoft nos ha dado bastante libertad. Obviamente, ellos se tienen que preocupar acerca de temas como el calendario de desarrollo, cumplir los objetivos y el márketing, pero desde el punto de vista creativo ellos han sido más como nuestros compañeros o socios. El equipo artístico no habría realizado un trabajo tan bueno de tener a alguien diciéndoles exactamente qué tenían que hacer. Estoy bastante contento con la colaboración de Microsoft.

ROX: ¿Cuál es el aspecto que más impresionará a los jugadores de *Sudeki*?
TP: Creo que la impresión de que, mientras estás jugando, estás en otro mundo, en otro lugar. La inmersión. Es de lo que estoy más orgulloso. En cuanto a las características, la calidad tecnológica, creo que el motor de renderizado es asombroso y que los efectos especiales pueden medirse con los de cualquier otro juego. La sensación que da el juego de estar en otro mundo. Creo que en *Sudeki* hemos puesto mucho más de lo que el desarrollador pone normalmente en un juego. Más de lo habitual. Siempre quieres poner todo lo que se te ocurre en el juego, pero te enfrentas a la realidad del desarrollo. Nosotros no hemos tenido que realizar extremadas restricciones de características, como se tiene que hacer en muchos títulos.

ROX: ¿Qué clase de juego te gustaría realizar en un futuro?
TP: Me gustaría realizar un juego de estrategia con elementos de rol. Algo que creo que todavía no se ha hecho es el papel de un general situado al frente de su ejército, donde puede dar ordenes o recoger información... Me gustaría hacer eso. Un juego en el que controlas a tu general, miras alrededor y ves a la gente que está bajo tus órdenes y tú en el centro de todo eso.

ROX: ¿Crees que *Sudeki* puede llegar a ser un éxito en el mercado japonés?
TP: Eso es difícil. No está específicamente dirigido al mercado japonés, en el que Xbox no es tan fuerte como en el mercado estadounidense. Pero no me importaría que fuera un éxito en Japón, aunque allí, normalmente, les gustan sus propios JDR. Obviamente, hay aspectos como el éxito de Xbox en Japón que pueden afectar al del juego. Pero quien sabe, quizá *Sudeki* consiga vender un montón de Xbox en Japón, eso estaría bien.



Tal entra en modo «Juggernaut» y va a por el enemigo más grande del escenario.

INFORMACIÓN ADICIONAL

EXPERIENCIA
El desarrollo de los personajes sigue un camino bastante tradicional. El jugador adquiere armas y tipos de armaduras cada vez más poderosas conforme avanza en la aventura. Los cuatro héroes pueden incrementar sus estadísticas básicas: fuerza, agilidad, velocidad e inteligencia. Favorecer su resistencia a los ataques elementales es importante.



Todos para uno y...



Los escenarios del Mundo de la Luz son muy vistosos.

Por cada personaje, animal y lugar del Mundo de la Luz, existe una sombra, su espejo, en el de la Oscuridad

diferentes para cada miembro del equipo, evolucionan con la experiencia y dependen de las cualidades de cada personaje. Todos ellos están fuertemente caracterizados y suponen un estilo de combate diferente. Y la combinación de sus habilidades especiales es imprescindible para progresar en la aventura: Ailish puede ver objetos que están ocultos para los demás; Elco puede desplazarse con la ayuda de una mochila voladora; Tal posee la fuerza física para mover grandes objetos imposibles para el resto; y Buki es el único capacitado para escalar cierto tipo de superficies. Además, los *Spirit Strikes*, clase de ataque más poderoso y espectacular visualmente, requieren la combinación de varios miembros del equipo.

El juego ofrece las suficientes ideas y espectáculo gráfico como para convertirlo en una de las citas obligadas de la próxima temporada. Y debería situar a Climax como uno de los desarrolladores punteros para Xbox. La compañía espera lanzar *Sudeki* en Estados Unidos el próximo mes de noviembre. A Europa llegará a tiempo para la campaña navideña. Entonces veremos si Xbox consigue el juego de rol que se merece.

INFORMACIÓN ADICIONAL

COMBATE
Cada personaje posee cuatro maneras de afrontar el combate: básica, mediante combos, *Skills Attacks* -de acuerdo con las habilidades que van adquiriendo los personajes- y Spirit Strikes, en el que se conjuran diferentes tipos de demonios que ayudan a los protagonistas. En todos estos aspectos se va mejorando y ampliando posibilidades conforme avanza el juego.

La Anatomía Humana

Descuartizada por Tao Feng



FIG. 1. – *Dolor Insoportable*
El proceso de descuartizar la anatomía empieza golpeando el punto de contacto, provocando contusiones y hemorragias cerebrales.

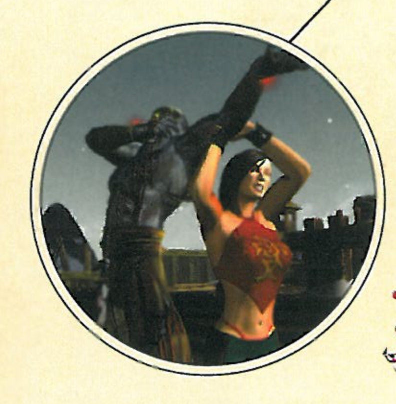


FIG. 2. – *Anulación Corporal*
La descuartización está cerca de terminarse cuando los miembros se debilitan y terminan rompiéndose como consecuencia de los continuos golpes, dejando al enemigo fuera de combate.

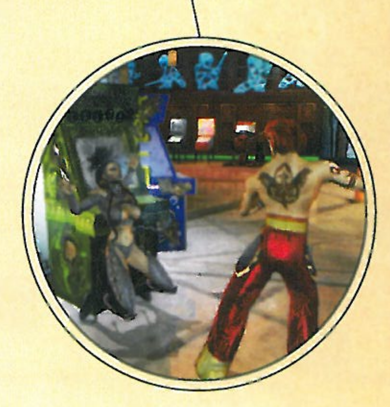


FIG. 3. – *Destrucción Total*
Los oponentes a menudo son lanzados a través de las paredes y los cristales situados a su alrededor. El resultado son heridas de diferente tamaño y profundidad.

TAO FENG
FIST OF THE LOTUS

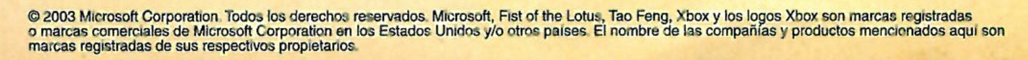
PRÓXIMAMENTE





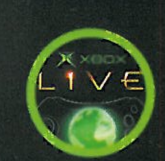
TOTALMENTE EN CASTELLANO











Primeras pantallas e información acerca de la secuela de *Splinter Cell* que renovará, una vez más y por completo, los juegos de sigilo

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **UBI SOFT SHANGHAI**
EDITOR: **UBI SOFT ENTERTAINMENT**
LANZAMIENTO: **MARZO 2004**
MULTIJUGADOR: **POR CONFIRMAR**
WEB: **WWW.SPLINTERCELL.COM**

TENGAMOS bien presente una cosa desde el principio: *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* es la secuela del título original que arrebató su trono a Snake, de *Metal Gear Solid*, el pasado mes de noviembre. Ubi Soft nos lo expuso con toda claridad. El nombre puede que cambie antes de que se produzca su lanzamiento al mercado (antes se le había llamado *Shadow Strike*) pero lo que sí es seguro es que ésta es la continuación oficial y no la versión 1.5 ni la versión mejorada. ¿Todo el mundo lo ha captado? Muy bien, sigamos.

Lo que verdaderamente necesitas saber es que *Pandora Tomorrow* es el episodio siguiente de Third Echelon, la división operativa de máximo secreto de la NSA, liderada por el mismísimo rey del sigilo, Sam Fisher. Ofrece todos los elementos claves de la superproducción original, ganadora de infinidad de galardones, aunque esta vez todo se ha potenciado al máximo: gráficos mejorados, sombreados mejores, artefactos y movimientos nuevos, así como una o dos innovaciones en la jugabilidad que sin duda contribuirán a revolucionar los juegos basados en el

UN ADELANTO

El nuevo rey del sigilo efectúa su regreso (tal y como todo el mundo había previsto), con un nuevo episodio y juego *on line*.



MISIÓN POSIBLE Cómo traducir la jugabilidad en solitario en una experiencia multijugador.

«*SPLINTER Cell* fue considerado uno de los mejores juegos monojugador del año», comenta el productor Domitille Doat. «Uno de sus aspectos más atractivos fue la potente trama que giraba alrededor de Sam Fisher, en calidad de héroe solitario encargado de salvar al mundo utilizando su propia ingenio y un puñado de artefactos de alta tecnología. La traducción de todo esto a un juego multijugador constituye obviamente un reto descomunal», -continúa diciendo Doat-, «ya que requiere ajustar tanto la trama como la jugabilidad; a pesar de ello, queremos permanecer fieles al juego original. Por tanto, los elementos fundamentales del juego monojugador continuarán presentes en los modos multijugador. La iluminación y las sombras continuarán gozando de un papel preponderante y los jugadores podrán seguir confiando en sus saltos y en otros movimientos. Además, continuarán disponiendo de un cierto número de artefactos de alta tecnología.»

«Hasta qué punto alteraremos los mecanismos del juego es algo que todavía está por ver. Pero lo que sí puedo decir es que los aspectos multijugador maximizarán la experiencia monojugador, ya que ahora los jugadores podrán compartir con sus amigos el mundo sombrío del espionaje internacional, propio de Third Echelon», concluye Doat.

Ubi Soft sigue con los labios cerrados por lo que respecta al aspecto multijugador de *Pandora Tomorrow*, pero no esperes encontrar plataformas de lanzamiento de cohetes ni cañones dotados de carriles.





↑ Un nuevo conjunto de Splinter Cells debuta en *Pandora Tomorrow*. Pestañea y te los perderás.

sigilo. Y todo esto con soporte para multijugador *on line* tal como sale de la caja. Es demasiado como para poderlo asimilar todo junto. Lo que Fisher inició el año pasado está a punto de efectuar el salto al siguiente nivel.

Una vez que Microsoft posó sus ojos sobre el original en la exposición de juegos del E3 en el año 2002, un montón de dinero en metálico pasó a engrosar las arcas de Ubi Soft en compensación por la exclusividad sobre Xbox durante tres meses. Esta exclusividad no se ha repetido esta vez, ya que «se espera que *Pandora Tomorrow* aparezca en todas las plataformas. No existen acuerdos de exclusividad», comenta su productor Domitille Doat. Sin embargo, no podemos perder de vista la utilización del término «se espera». Entre ahora y marzo de 2004 -fecha prevista para el lanzamiento del juego- pueden ocurrir muchas cosas. Pero pase lo que pase, puedes tener la seguridad de que tendrá mejor aspecto en Xbox y se jugará mejor a través de *Xbox Live* que con cualquier otra consola, cosa que ya ocurría con el original.

XBOX DA VIDA AL MULTIJUEGO

Pese a que el aspecto monojugador de todo esto no merecerá otro calificativo que asombroso, lo cierto es que son las características multijugador *on line* las que provocan que nos subamos de forma anticipada por las paredes. ¿Cuántos jugadores soportará el juego *on line*? ¿Cómo demonios funcionará? ¿Cuántos modos habrá disponibles? «Éste será el primer juego multijugador dentro del género del sigilo; por eso queremos que proporcione la mejor experiencia posible dentro del mundo del multijuego *on line*», explica Doat. «Estamos experimentando con modos distintos, pero todavía es demasiado pronto como para decir cuáles estarán en consonancia -y cuáles no lo estarán- con los altos estándares de Sam Fisher». Que existirá un modo cooperativo multijugador también parece muy probable en este momento. Nuestras rodillas no cesarán de temblar de emoción.

La parte *on line* del invento es un área que Ubi Soft espera tratar con una exactitud propia de los sistemas guiados por satélite. Es algo que hasta ahora no se ha hecho, de modo que al equipo de desarrollo le espera mucho trabajo. «Queremos a toda costa maximizar la experiencia *on line*. Acciones cronometradas o acciones que los jugadores puedan llevar a cabo tan sólo en cooperación con otros, son cosas que estamos considerando como un medio de alcanzar nuestro objetivo», sostiene Doat. Es aquí donde Xbox volverá a dominar al gallinero, gracias al *Xbox Communicator*.

Una cosa que sí sabemos con certeza es que no habrá un montón de Sam Fishers pululando *on line*, como ocurre actualmente con el *Halo* multijugador. Sólo podrá haber uno -como gustan decir los hombres armados con grandes espadas en determinadas películas-. «Todo entusiasta del original sabe que tan sólo existe un Sam Fisher y que trabaja sólo», continúa diciendo Doat. «Cuando te halles conectado *on line* no podrás jugar en calidad de Sam». Una lástima, aunque comprendemos las razones de Ubi Soft.

El guión de *Pandora* representa el experimento de la NSA con un nuevo tipo de

INFORMACIÓN ADICIONAL

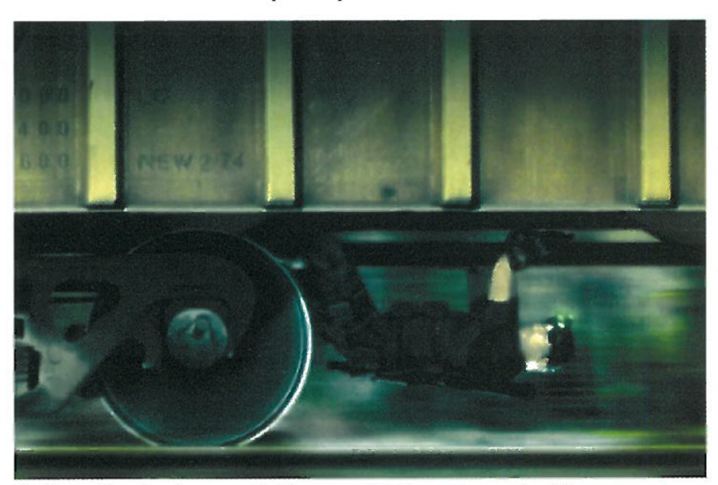
YA NO HAY TOM
El juego original llevaba el título de *Tom Clancy's Splinter Cell*. Ahora, la secuela se ha desembarazado por completo del alias del escritor. El original ha llegado a vender más de 3 millones de copias, de modo que la secuela podría haberse llamado cualquier cosa y seguir vendiéndose como rosquillas.



EL TAMAÑO SÍ IMPORTA
Según Ubi Soft, la secuela, cuyo precio no sufrirá descuento alguno, será mayor, mejor y contendrá más horas de juego que el original. El nuevo guión resultará tan adictivo como el primero y, evidentemente, la inclusión de la opción multijugador convierte a *Pandora Tomorrow* en algo completamente distinto. Cuando juegues de forma *on line*, tú y tus amigos podréis poner a prueba todos los *gadgets* nuevos.



Una de las nuevas habilidades de Sam Fisher es esta forma de subir como los gatos que le permite esconderse detrás de las cortinas mientras trepa hasta lo más alto, manteniéndose al mismo tiempo tan quieto como una mosca.



A nosotros jamás se nos hubiera ocurrido buscarle en este sitio.



Nuevos y mejores efectos visuales elevan la tensión a un nivel nuevo.



¿LA CAJA DE QUIÉN?
La caja de Pandora es un antiguo mito griego acerca de una caja que contenía enfermedades, odio, muerte y todo lo malo del mundo. La curiosidad de Pandora pudo más que ella misma y decidió abrirla para echarle un vistazo.

operación de infiltración que requiere pequeñas unidades «Shadow Net». Estos son los tipos que la NSA llama cuando un sólo Sam Fisher no resulta suficiente; serán esos, precisamente, los tipos que pulularán por *Xbox Live*. El juego original seguía la primera operación de Third Echelon. En *Pandora Tomorrow* tratarás de dar alcance a la secta secreta mientras ésta sigue adelante con un protocolo nuevo y misiones nuevas. «Para mantener la consistencia y asegurarnos de que disponemos de una trama atractiva, hemos contratado a JT Petty para que escriba el guión. Se trata del guionista que elaboró el guión del juego original», añade Doat.

Splinter Cell elevó el listón tanto en términos de efectos físicos como en términos de efectos visuales. Ahora nos han prometido mejoras para esta secuela que no se quedarán en meros retoques cosméticos de menor cuantía. Menudo compromiso si tenemos en cuenta el buen aspecto y lo bien que se jugaba con el original. «Las mejoras no se circunscribirán a un simple lavado de cara. Tan solo se tendrán en cuenta las implementaciones que repercutan favorablemente sobre los jugadores. Las mejoras de los aspectos físicos añadirán mayor realismo y credibilidad, y éstas son marcas registradas de *Splinter Cell*», explica Doat.

EL MUNDO NO ES SUFICIENTE

Ahora que ya sabemos que una nueva facción conocida como «Shadow Net» tendrá un papel importante, ¿cuáles serán los nuevos entornos que Sam Fisher recorrerá sigilosamente? *Pandora* será una experiencia verdaderamente global, sin el desarrollo lineal del primer título. «Los jugadores familiarizados con el original encontrarán que las consecuencias de las acciones de Fisher son menos lineales y habrá más mapas abiertos y más mapas horarios en los que aparecerán civiles comportándose como lo hacen cotidianamente», afirma Doat. «Sin duda, esto constituirá todo un reto, ya que Sam debe llevar a cabo sus objetivos sin alertar a dichos civiles de su presencia».

Para ayudar a combatir la vigilancia civil y la paranoia generalizada, Fisher dispondrá de nuevas armas y de nuevos artefactos, así como de algunos favoritos del original. «Los *gadgets* continuarán constituyendo una parte importante



Vuelve de nuevo este famoso salto y podría provocar el caos en los juegos multijugador.



Las sombras constituyen el mejor amigo de *Splinter Cell*.



Cada entorno estará repleto de objetos que Fisher puede utilizar para distraer a los enemigos.

¡GRITA! ¡DÉJALO CORRER!

¿Quieres tener éxito en el mundo *on line* de alta tecnología? En este caso, preocúpate de la comunicación.

EL *XBOX COMMUNICATOR* añade realmente un elemento nuevo al juego *on line*, especialmente en el caso de juegos de equipo en los que se utilizan tácticas. Si no hablas con tus compañeros de equipo estás condenado irremisiblemente a morir. Así de sencillo.

«Pensamos que podía funcionar realmente bien; actualmente estamos mirando cómo puede utilizarse en un juego de equipo cooperativo», pone al descubierto Doat. «Esta no es la única característica de *Xbox Live* que estamos considerando. Echaremos un vistazo a todo lo que tiene para ofrecer Xbox y luego tomaremos decisiones basadas en cómo podemos poner en práctica todas estas características». Tras la comercialización exitosa del nivel *Kola Cell* en *Xbox Live*, los niveles descargables deberían convertirse en el pan nuestro de cada día.



Parece tan real que podría serlo.

del juego. Los jugadores encontrarán favoritos como los *shockers* (¿electrocutadores?) que se pegan y las minas de pared, así como otros nuevos. También se incluirán los binoculares del juego para PS2. En estos juegos jamás debes enfrentarte con un dragón, conducir una nave espacial ni llevar un uniforme de conserje. Hemos tomado la decisión de basar todos los detalles del juego en la vida real o en lo que puede que sea posible en un futuro no muy lejano, lo que nos permite incluir artefactos prototipos y material que actualmente está siendo investigado para su uso militar», comenta Doat evitando comprometerse.

Uno de los elementos más impresionantes de *Splinter Cell* fue el uso que hacía de las sombras y de la iluminación. Disponía de modos visuales fantásticos (visión nocturna y térmica) y aún hay más planificados. «*SC* capturó la imaginación de las personas con su sofisticada presentación visual, así como por sus luces y sombras tan realistas», arguye Doat. «Siempre fijamos grandes esperanzas para los juegos que vamos lanzando, pero estamos listos para superar este reto y nos comprometemos a crear de nuevo un escenario visual muy atractivo para *Pandora*. Los modos visuales detallados constituyen una característica patentada de esta serie. Estamos trabajando unos efectos visuales nuevos sumamente interesantes que crearán situaciones nuevas dentro del desarrollo del juego».

Hay un guión nuevo, artefactos de última generación, más escenarios exteriores... ¿Qué falta? ¿Qué os parecería un conjunto nuevo de movimientos que hicieran sentir vergüenza a la mismísima Lara Croft? «¡Exacto!», comenta Doat. «Nos estamos reuniendo con nuestros consejeros técnicos para ver qué movimientos resultan realistas. Todo se reduce a una cuestión de sensación, ya que, a veces, la realidad no parece real. En el caso del primer juego, intentamos capturar movimientos para crear las animaciones del personaje principal. Pero nos encontramos con que para comunicar a través del movimiento, se necesita exagerar algunos de los gestos para que los jugadores puedan ver claramente la intención del movimiento. Por eso, nos vimos obligados a rehacer las animaciones a mano para crear algo que pareciera más real.»

VIVIR EL JUEGO

De forma específica y por lo que respecta a los movimientos de ataque en forma de *melee*, todavía no se ha confirmado nada. La



INFORMACIÓN ADICIONAL

LA CRESTA DE LA OLA Para soportar el elemento multijugador del juego, el motor del juego ha sido actualizado substancialmente, primero para soportar la tecnología *on line* y segundo para soportar todas las nuevas y enloquecedoras características. También ha sido alterado ligeramente para acomodar más prototipos y nuevos efectos visuales.

↑ Ubi Soft ha confirmado que en esta secuela habrá nuevos modos de visión.



↑ En este momento podría haber un Splinter Cell mirándote y tú ni te enterarías.

decisión final se basará en el impacto que tengan los cambios sobre el desarrollo del juego. Nuestro objetivo se centra en equilibrar el realismo con una experiencia capaz de ser disfrutada. Queremos que el jugador quede inmerso en un juego de altos vuelos, repleto de tensión y de sigilo. Los detalles realistas realzan aún más la sensación de «estar viviendo el juego». «Esperamos que los entusiastas de este título salten como resortes cada vez que, de repente, aparezca un guardia, o respiren hondo cuando estén a punto de penetrar en una situación comprometida. Queremos que se respire realismo». Estamos totalmente de acuerdo contigo, Doat.

En el juego monojugador, Sam Fisher será el único personaje controlable y da la impresión de que no va a competir con ningún otro rival de Splinter Cell. «No se enfrentan entre sí debido a que los Splinter Cells se hallan en el mismo bando y reportan al Third Echelon. Por esta razón, aunque también debido a la propia naturaleza de su trabajo así como al hecho de que operan por separado, no puede decirse tampoco que trabajen juntos. Pero lo cierto es que todos trabajan para la misma causa, que se centra en proteger la libertad de las personas, estén donde estén», concluye Doat.

No existe la menor duda en nuestras mentes de que *Pandora* va a constituir el mejor juego de acción que jamás haya existido. Sam Fisher es más duro que Snake, incluso cuando no se lo propone. Punto. Esta secuela provocará que les salgan colores de vergüenza a todos los demás juegos estilo sigilo, tal como ya ocurrió el año pasado con el original. Punto. Se trata de un juego que no querrás perderte. Confía en nosotros. Punto y final.

¡SUSCRÍBETE!

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España.
Precio en Europa: 95,00 €.
Resto del mundo: 127,00 €.

30% DE DESCUENTO



www.revistaoficialxbox.net

ASEGÚRATE TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



¡OFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

SORTEO

La Revista Oficial Xbox Edición Española sortea juegos promocionales de **Brute Force** para **Xbox** entre las personas que este mes se suscriban mandando el cupón adjunto*.

*Unidades limitadas.

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA Y PARTICIPAR EN EL SORTEO DE BRUTE FORCE**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..

Dirección..

Teléfonos..

Población..

Provincia.. C. P. ....

Correo electrónico..

FORMA DE PAGO:

MC Ediciones Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €).
Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ **Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito** (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ **Domiciliación Bancaria** (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

, a de de 2003

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.



ACCESO EXCLUSIVO

DINO CRISIS 3

Los dinosaurios de Capcom se perdieron en el espacio. Tras una colisión con la Tierra reaparecen y el gobierno toma cartas en el asunto

EXCLUSIVO XBOX

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **CAPCOM STUDIO 4**
EDITOR: **CAPCOM**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
MULTIJUGADOR: **1**
WEB: **WWW.CAPCOM-EUROPE.COM**

TODOS hemos visto dinosaurios corriendo de forma salvaje por los parques construidos por el hombre y dando caza a todo lo que se movía en fabulosas islas tropicales. Incluso, hemos caminado entre ellos gracias a una prestigiosa serie documental. Ahora, estos *bulldozers* prehistóricos están a punto de volver a enviar ondas de choque a través del espacio, del tamaño de las huellas plantares de Godzilla, en la tercera entrega de *Dino Crisis*, que aparecerá de forma exclusiva para Xbox. Y nosotros hemos podido jugar con ella antes que nadie, a parte de los de Capcom, claro está.

Seguro que ahora mismo te estarás preguntando: «¿Cómo demonios llegaron los dinosaurios al espacio? ¿No estaban todos en una bonita isla tropical al final del segundo episodio?». La verdad es que nos hubiera gustado poder contártelo, pero hubiera sido como contarle a alguien que no ha leído jamás *El Señor de los Anillos*, aunque adora las películas qué le ocurre a Frodo en la tercera película, *El Retorno del Rey*. Por eso,

UN ADELANTO

Juego exclusivo, a nivel mundial, de la serie *Dino Crisis* de Capcom, que tan sólo encontrarás en Xbox.

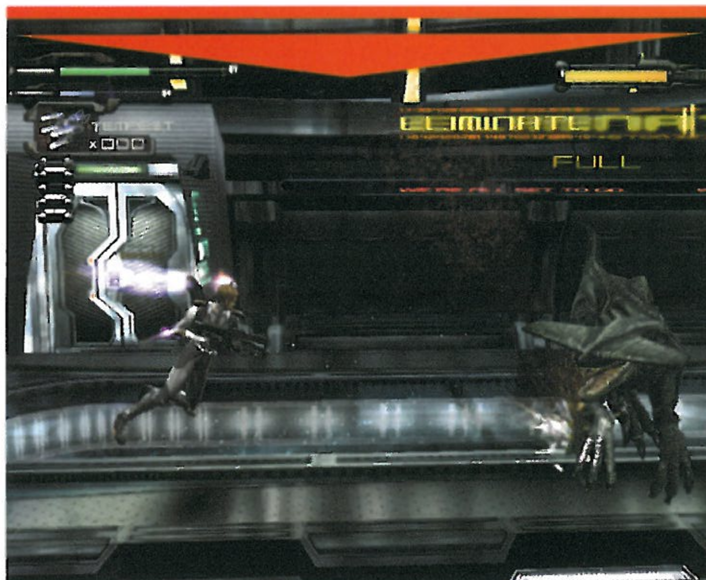


FLOTA COMO UNA MARIPOSA » El *jetpack* sitúa a *Dino Crisis* en un nivel completamente distinto.

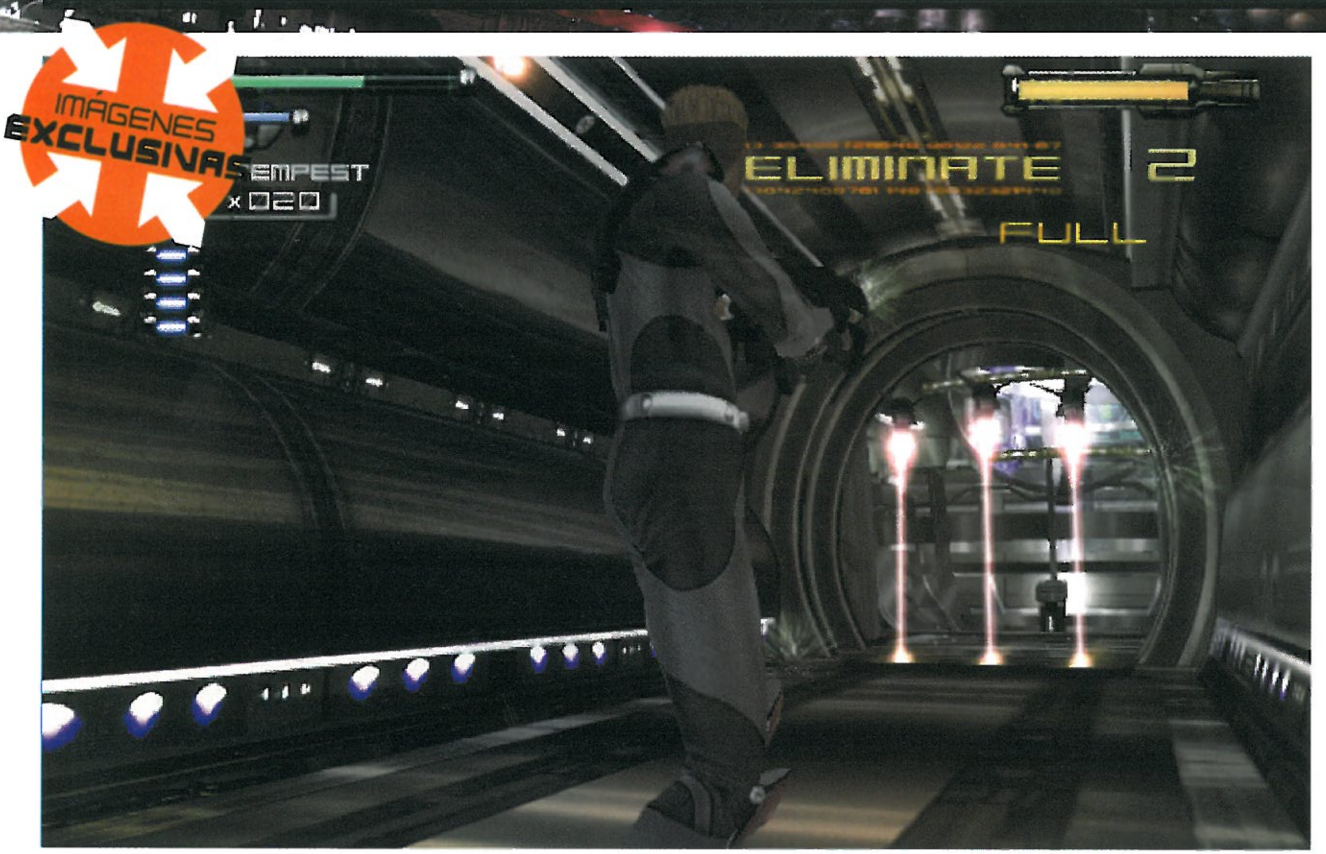
LOS RIGEL son una especie de dinosaurios en miniatura capaces de atravesar paredes y techos. Utiliza el *jetpack* para mantenerte suspendido y así poder atacarlos.



LOS ALGOLS son rápidos y duros de pelar. Utiliza el *jetpack* para ametrallarlos y llenarles de plomo la cabeza, el cuerpo y las piernas. Todo cuenta.



IMÁGENES EXCLUSIVAS



Una selección de puzzles ayuda a equilibrar la acción del juego. Estos láseres colorados pueden dispararse, lo cual constituye la forma más rápida de desembarazarse de estos provocadores descerebrados.

Armado con un *jetpack* muy divertido, Patrick puede moverse más rápido que los personajes de los juegos anteriores

» es mejor que lo averigües por ti mismo porqué éste es el gran misterio que se esconde en *Dino Crisis 3* y que tú tienes que resolver. Además, Capcom tampoco nos lo habría contado a nosotros.

Desde el mismo instante en que contemplas la asombrosa película *CGI* de introducción (cuando decimos asombrosa queremos decir que nos dejó con boca y ojos abiertos) sientes curiosidad -como también le ocurre a la tripulación del UN Seyfert- por saber qué demonios ha ocurrido y qué se supone que vas a tener que hacer a continuación.

El juego transcurre en el futuro (en el año del Señor 2548, para ser exactos), y cuenta cómo el Osmandius, una nave colonial que desapareció sin dejar rastro hace miles de años, se encuentra de repente cerca del planeta Júpiter. Como puede contarte alguien que haya visto la película *Horizonte Final*, esta situación, evidentemente, no constituye una buena noticia. Pero el hecho de que el Osmandius se esté dirigiendo hacia la Tierra alerta soberanamente al gobierno, lo suficiente para enviar un equipo de Marines para ver qué ocurre. Cuando el UN Seyfer, con la tripulación completa, se acerca a Osmandius, la nave colonial abre fuego y destruye al Seyfert. Afortunadamente, algunos miembros de la tripulación consiguen sobrevivir al ataque y llegar a Osmandius. »

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» MUY ESPERADO
Capcom anunció casi un año antes de que se empezara a comercializar esta consola, que el tercer juego *Dino Crisis* sería una exclusiva de Xbox. En la E3, Yoshiki Okamoto, director ejecutivo de Capcom, dijo: «Creemos que la influencia de Xbox sobre el mercado global resultará abrumadora. Nosotros también hemos llegado a la conclusión de que, en términos de estrategia global de Capcom, la participación en Xbox también es esencial. En Capcom, tenemos intención de presentar una línea de producto específica para Xbox que satisfaga, por completo, a los entusiastas del videojuego».

» DESDE LA CUNA
Los Rigels parecidos a gusanos crecerán y crecerán a lo largo de todo el juego hasta llegar a su forma final, el Glabarai. Cada uno tiene el aspecto de un enorme T-Rex con dos cabezas. Estas bestias mastodónticas pueden sobrevivir incluso en el espacio exterior, lo que podría dar paso a una cuarta entrega...



Parte del misterio implica averiguar qué demonios son estas líneas azules.



Diversas jaulas de madera repartidas por todos los niveles alojan tesoros.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Intenta aterrorizarte hasta la muerte. Mejor saca tu arma y muéstrale quién es el verdadero jefe.



JUGONES
Capcom nos proporcionó una enorme hoja con todo lo relacionado con el juego. Según el desarrollador, el público objetivo está constituido por «jugadores que buscan estímulos nuevos y excitantes en los juegos». ¡Imponente!

Studio 4 se ha esforzado para que el juego ofrezca unas medidas de escala como jamás las ha tenido otro juego

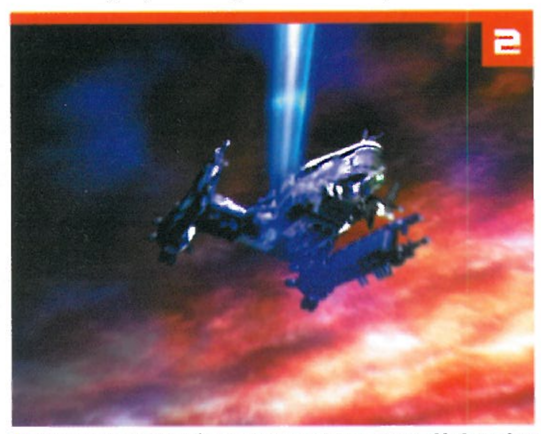
En este momento ya sabes tanto como nosotros acerca de la historia en la que se basa *Dino Crisis 3*. A bordo del Osmandus, la acción jugable empieza contigo mismo controlando a un tipo que lleva el insípido nombre de Patrick. Los miembros del SOAR (*Special Operations and Reconnaissance*) parecen ser los líderes de este grupo, o de lo que queda de él. Rápidamente, te sentirás atraído por el potente deseo sexual de Sonya, quien siempre pone el negocio por encima de todo lo demás. Tal como ocurre en los episodios previos de *Dino Crisis* (e, incluso, en *Resident Evil*) ambos personajes se juntan, se separan, vuelven a juntarse y se separan de nuevo a medida que el juego avanza. La historia es de sobras conocida: a lo largo del camino aparecerán nuevos personajes no jugables que te ayudarán a resolver el misterio de cómo los dinosaurios llegaron al espacio y porqué el Osmandius se halla en una trayectoria capaz de colisionar con la Tierra.

Una vez te has tragado la asombrosa película de apertura, también te maravillará el aspecto tan sumamente agradable que tiene este juego. Pese a que Osmanius haya podido estar conceptuada como de «caduca» a lo largo de los últimos años, lo cierto es que el interior de la nave tiene un aspecto muy pulido y reluciente. Además, los reflejos y las sombras ayudan a provocar una sensación de miedo agudiza por el silencio ensordecedor.

CAPCOM es bien conocido por sus asombrosas películas *CGI*. Pero, la película de apertura de *Dino Crisis* es increíble. He aquí una ojeada rápida a los minutos iniciales.



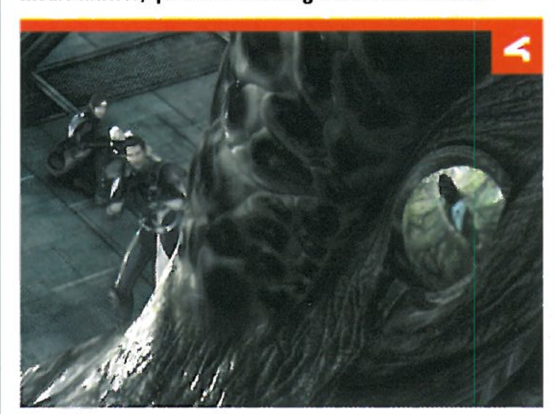
El Osmandius, una enorme nave nodriza, aparece de forma casi mágica y abre fuego contra el UN Seyfert.



El pequeño UN Seyfert no resiste ni un instante. Varios miembros de su tripulación logran subir a bordo del Osmandius.



Cuando te creías a salvo, te salta encima un enorme T-Rex medio muerto, que sufre un caso grave de claustrofobia.



Estáte quieto y puede que no te coma. Pero espera, ¿no era esto lo que ocurría en *Jurassic Park*?

Si estás familiarizado con otros juegos de Capcom del género de *survival horror*, te agradará saber que en esta ocasión la acción goza de prioridad sobre la exploración. Armado con un *jetpack* muy divertido, Patrick puede moverse más rápido que los personajes de los juegos *Dino Crisis* anteriores, lo que incrementa el ritmo del juego. Puedes encontrarte paseando por la nave en busca de algo que hayas perdido, pero ahora tardarás la mitad. Activas el *jetpack* y en un abrir y cerrar de ojos habrás encontrado lo que buscabas.

La inclusión del *jetpack* también ha repercutido muy favorablemente sobre el propio combate. Los dinosaurios depositan sus huevos por toda la nave (otra parte del misterio), aunque nosotros podemos quedar suspendidos sobre ellos e incluso llenarlos de plomo, o romperlos, con una facilidad parecida a la que ofreció *Gun Valkyrie*, de Sega. Este avance también puede servir para evitar ataques por sorpresa, alcanzando partes de los niveles que los demás no pueden alcanzar y atravesando la mayoría de obstáculos de la nave.

El hecho de permanecer en el vacío espacial ha provocado un extraño efecto sobre los dinosaurios. Tienen el aspecto de derivar de un cruce entre los zombies y los violentos perros vampiros de la serie *Resident Evil*, pero se mueven a más del doble de su velocidad. Existen seis tipos distintos de dinosaurios pupulando por el Osmandius, desde los pequeños Rigels, cuyo aspecto se asemeja al de un gusano, hasta los Algols, cuya cabeza tiene el aspecto de

IMÁGENES EXCLUSIVAS



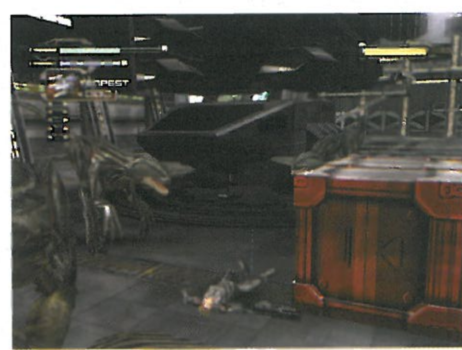
Intenta mantener el contador «Eliminate» tan alto como sea posible.



Puede que los dinosaurios te sorprendan, pero más sorprendidos se mostrarán ellos cuando les llenes de plomo.

IMÁGENES EXCLUSIVAS


Asegúrate de que no vuelve para morderte efectuando una pirueta con la cabeza. A nosotros nos gusta.



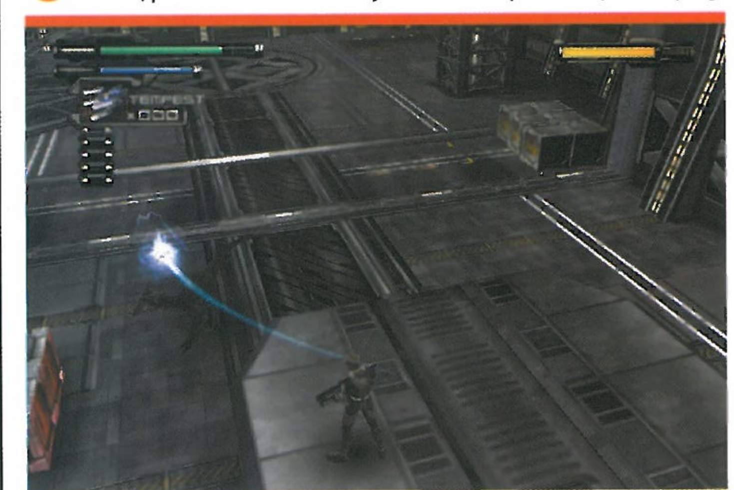
Tienes que modificar la estructura del barco.

No os asustéis, tan sólo es un juego.

PICA COMO UNA AVISPA

El nuevo añadido WASP atiza golpes mortales a todo lo que se mueve.

EL ARMA WASP es actualizable mediante créditos, que puedes obtener a lo largo del juego para efectuar descargas eléctricas letales. A medida que vayas obteniendo créditos, podrás visualizar el WASP y destrozar cualquier cosa que se te ponga a tiro. Se cree que hay cuatro o cinco variantes del WASP.


El WASP libera una descarga eléctrica que apunta a los dinos cercanos.


El WASP también puede utilizarse para resolver puzzles. Nosotros no diremos nada más...



MUY RÁPIDO
Tienes que controlar tanto a Patrick como a Sonya, pero a lo largo del camino también te darás de bruces con su jefe, Jacob. Este capitán del equipo SOAR, de 32 años, es el único miembro de la unidad que dispone de una unidad de camuflaje óptico. En caso de que todavía no lo haya activado, podrás verlo en varias de estas pantallas.

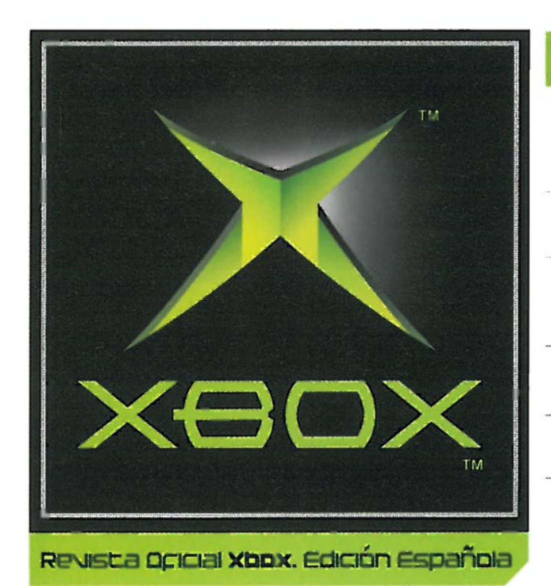
martillo y cargan contra ti a la primera oportunidad que se les presenta. Cada forma te va a perseguir como si fueras un perro, tanto si te escondes detrás de una esquina oscura como si lo haces en una plataforma elevada. Incluso husmean cajas y jaulas de madera.

Studio 4, de Capcom, liderado por el maestro Shinji Mikami, de *Resident Evil*, se han esforzado muchísimo para asegurarse que el juego ofrece unas medidas de escala como jamás ha tenido otro juego. Nada de este estilo se ha intentado hacer jamás en *Resident Evil*. La nave Osmandius es enorme y Capcom ha dicho que las dimensiones de la nave colonia superan de lejos los 300 pies, tanto de largo como de ancho. Perderse dentro de la nave constituye parte de la diversión del juego. El depósito de huevos al azar por parte de los enemigos significa que jamás vas a encontrarte con un momento de aburrimiento y querrás estar constantemente recorriendo pasillos en busca de cosas que hacer o destrozar.

Otra característica exclusiva de *Dino Crisis 3* es que el Osmandius cuenta con varias formaciones distintas que cambiarás a medida que avances por el habitáculo de Dino. En determinados puntos te vas a encontrar con un terminal que, una vez activado, cambiará la forma de la nave, permitiéndote la exploración de nuevas áreas. La modificación conectará con nuevos pasillos y dejará al descubierto nuevas zonas de la nave. Obviamente, te verás obligado a mirar minuciosamente el mapa, ya que de lo contrario no sabrás si entras o sales. Desde las primeras horas iniciales del juego, durante las cuales empezamos nuestro camino de exploración, el interior de la nave no cambia demasiado. Por eso, recordar dónde hemos estado a veces no es sencillo.

El sistema de puntos también proporciona al juego un aspecto más arcade. Cuando mates enemigos con el arma mortífera WASP, serás recompensado con puntos que puedes utilizar para actualizar diversos paquetes de armamento y comprar material sanitario. Puede que en tu caso no necesites incentivos para matar tantos dinosaurios como te sea posible, pero está bien saber que Capcom ha pensado en todo. Y cuanto menos tardes en destrozar enemigos, más premios adicionales conseguirás. Un contador múltiple situado en el extremo superior de la pantalla te indica la situación de los destrozos en cada momento.

Todavía quedan muchas cosas por hacer, pero, por lo que hemos visto y jugado, Capcom debería cometer demasiados errores para estropearlo todo. Si buscas una experiencia de juego de aquellas que te obligan a morderte las uñas, no busques más.



Revista Oficial Xbox. Edición Española

PUNTUACIÓN



8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

10//10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE
Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos *on line* de Microsoft.



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.



VÍDEO
En nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.

EN EL DVD
DEMO JUGABLE

DEMO
En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.



ANÁLISIS DEL MES

DIE HARD VENDETTA
Encarna al mítico John McClane en este *shooter* en primera persona al más puro estilo *La Jungla de Cristal*.
068

SPEED KINGS
Apasionantes carreras de motos callejeras en las que destrozarás zonas residenciales tan diversas como las situadas en New England o Londres.
054

DAKAR 2
Toma el control de un camión, de un coche de una motocicleta, desde Francia hasta conseguir llegar a Dakar, en el Senegal.
070

EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK
Bruce Campbell regresa en el papel de Ash para desmembrar demonios a tutiplén.
064

FUTURAMA
Un ejemplo de cómo se tiene que trasladar una buena serie de animación al mundo de los videojuegos.
048



WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003
Un excelente simulador de billar al que los incondicionales de este deporte jugarán durante horas y horas.
060



INDYCAR SERIES
Agarra fuerte el volante porque llegan carreras en estado puro para auténticos incondicionales de la dad: 240 mph de media.
060



RED FACTION II
Disfruta de la segunda entrega de este original *shooter* en primera persona en el que la acción se ha trasladado de Marte a la Tierra.
042



STARSKY & HUTCH
Chaquetas de cuero, peinados a la última y coches horteras. Vuelven los dos detectives más famosos de los años 70.
056

↑ **Bender es, sin duda, el mejor personaje. Ser un robot te permite tener los diálogos más alocados. A pesar de todo, los niveles de Fry y Leela son más divertidos.**

«¡Eh, cacho carne! Bésame la carcasa de atrás»

FUTURAMA



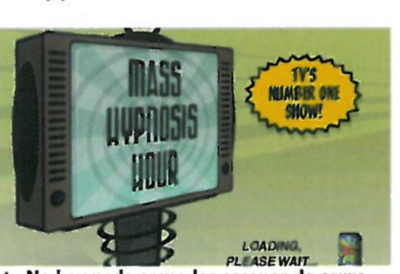
Métete en la piel de Fry, Leela o Bender en este gran juego de plataformas y acción basado en la serie más alocada de la televisión.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **UDS**
EDITOR: **SCI**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **AGOSTO 2003**
MULTIJUGADOR: **1**
WEB: **WWW.FUTURAMATHEGAME.CO.UK**





HABLAR de *Futurama* es hablar de una de las mejores series de animación de los últimos diez años junto con *Los Simpsons*. ¿Y qué es lo que tienen en común ambas? Pues nada más y nada menos que la misma mente calenturienta y genuina detrás de sus personajes e historias: Mr. Matt Groening. Sin embargo, si en el mundo de la televisión cualquier creación de este buen hombre es garantía de éxito y calidad, no ocurre lo mismo en el mundo de los videojuegos ya que seguro que nadie recuerda ni un solo juego basado en la familia Simpson que merezca la pena ser rememorado durante siquiera cinco segundos. Y es que ninguna desarrolladora (y mira que hay títulos basados en los *Simpson*), ha sabido sacar durante estos años el más mínimo provecho a una licencia, a primera vista, tan jugosa. Por eso, cuando se anunció el desarrollo de un título de acción y plataformas basado en *Futurama*, todo el sector se echó a temblar pensando si el resultado sería otro estrepitoso fracaso como lo visto hasta ahora.



↑ **No hay nada como las escenas de carga para pasar un rato entretenido.**



↑ **Las escenas de transición son en 3D y muy conseguidas técnicamente.**

Pero como todo cambia, y las estadísticas existen para romperse, *Futurama*, el título basado en la también famosa serie de dibujos animados que versa sobre una empresa de reparto a «domicilio» del futuro –domicilio entendido como «Te lo entregamos en tu planeta, y si no te devolvemos el dinero»–, tiene todas las papeletas para convertirse en el juego del verano; por muchos motivos. »

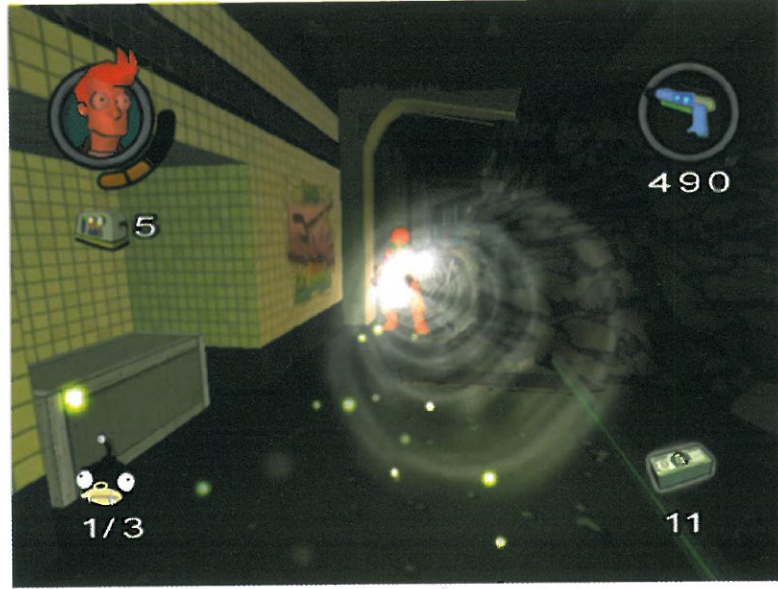
INFORMACIÓN ADICIONAL

PEQUEÑO ROEDOR
Todos los niveles están repletos de Nibblers, que deberás recoger para poder desbloquear extras durante la aventura. Son muy fáciles de recoger y de encontrar. ¡Están por todas partes! El de Leela se llama «Mordisquitos».

¿YA LO HAS HECHO?
Pues felicidades. Gracias a ello podrás disfrutar de muchos *bonus* en forma de escenas cinemáticas divertidas, *artwork* o canciones de la serie. Merece la pena intentar desbloquear todos los extras que puedas. Son realmente espectaculares.

DINERITO FRESCO
Cada uno de los personajes posee su propia moneda de cambio: Fry colecciona dólares, Leela barritas de oro y Bender valiosos cristales brillantes. Recolectando el mayor número posible de ellos, tendrás la oportunidad de incrementar tu nivel de energía y además desbloquear algunos efectos personales.

¡SUENA BIEN!
Existen un sinfín de sonidos y efectos de ruido, pero hay algo en el tema central, algo especial. Tan interesante que el *remix* de la canción en ningún momento se hace tedioso.



El modo en primera persona te permite alinear un extraordinario disparo con una pistola cargada de *power ups*.

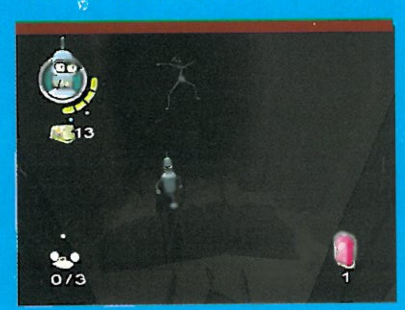


Leela a punto de enfrentarse con muchos elementos puntiagudos. Usa la cámara para posicionarte y gira sobre ti mismo.

MOMENTOS ANIMADOS

En la variedad está el gusto.

EN ALGUNOS niveles la acción típica se ve truncada por la introducción de algunos elementos nuevos en cuanto a modos de juego se refiere. Cuando llega ese momento, comienza la diversión...



Bender golpea sus pies de metal en un intento desesperado por salvarse de esa roca gigante que se le echa encima.



Fry se hace con los mandos de un *mech* con las patas de gallo con el objetivo de hacer morder el polvo a los villanos de Nueva York.



Leela no se da por vencida nunca, pero es que hay tantos puzzles a resolver...



El nivel del cameo del Dr. Zoidberg consiste en un desenfrenada carrera rápida a lo largo de una ciénaga asquerosa.

Todos los niveles gozan de un nivel de detalle espléndido

El primero de ellos es la posibilidad de introducirte en el papel de tres de los personajes favoritos de la serie: Bender, posiblemente el robot más *cachondo* de los últimos tiempos, -«¡chúpate esa R2D2!»-; Fry, el *quedado* repartidor de pizzas a domicilio abocado a vivir por accidente en el siglo 31; y Leela, la voluptuosa cíclope capitana de la nave del Planet Express. A lo largo de la aventura (que sólo cuenta con un modo de juego) irás tomando el control de cada uno de ellos, siendo Fry en los primeros siete niveles -de un total de 21, más tres extras- y, después, Bender o Leela alternativamente, dependiendo de los escenarios en los que se desenvuelva la acción.

Básicamente, la historia consiste en salvar al mundo de la dominación de «Mamá», una malvada mujer de negocios que intenta apoderarse del mundo y que ha comprado el Planet Express -empresa de Bender & Co.- para llevar a cabo su maquiavélico plan. De este modo, los protagonistas viajan al pasado para evitar que se produzca esta transacción y salvar al mundo de su tiranía.

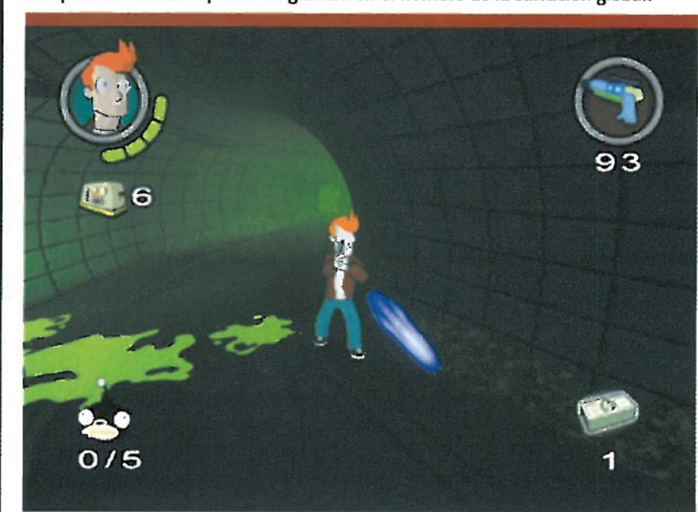
El segundo motivo de la grandeza de *Futurama* es el diseño de personajes y escenarios. Se ha recreado a la perfección el hilarante universo salido de la mente perturbada de Groening. De hecho, y pese a algunos fallos gráficos -que aparecen de vez en cuando en ciertas animaciones y movimientos-, el nivel de calidad técnica es elevadísimo, con un parecido tan cercano al original que te dará la sensación estar metido de lleno en un capítulo de la serie. Sensación que se agudiza con los más de 28 minutos de escenas cinemáticas, muy entretenidas, que puedes ir desbloqueando mediante la recolecta de roedores asesinos que pululan por todos los niveles del juego.

Y ya, si se habla de calidad, prepara tus oídos para sus efectos de sonido y música, que son realmente espectaculares. En primer lugar, las voces están traducidas al castellano y, además, ¡dobladas por los mismos actores que en la serie! No te puedes imaginar lo que vas a reírte «¡cacho carne!». En segundo lugar, y aparte de los FX, la música (que también puede desbloquearse mediante los citados roedores), procede de partituras originales de Chris Tyng, el creador de las melodías del *show* televisivo.

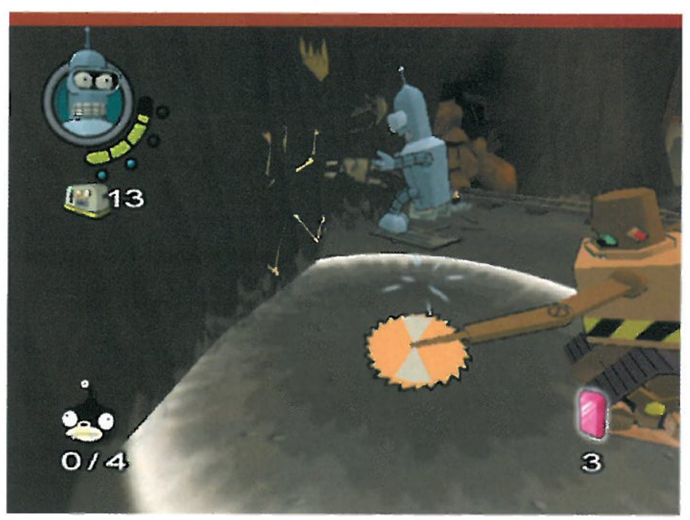
Pero *Futurama* no se queda sólo en un *cocktail* de plataformas y acción -con un sistema de control exquisitamente sencillo- en el que tienes que ir pasando niveles como un loco saltando, corriendo, esquivando y liquidando a los enemigos con un arsenal de armas de fuego y láser -caso

TRABAJO SUCIO >> Salvar la Tierra requiere de pistolas y puños.

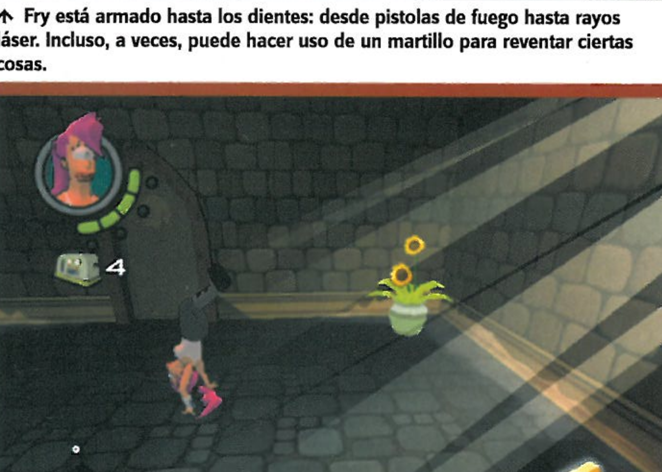
NO TODO es ser preciso a la hora de colgarse de precipicios o saltar mejor que nadie. En *Futurama*, existen un sinfín de escenas de lucha y ninguno de los personajes está exento de realizarlas. Fry -gracias a Dios- se dedica a repartir estopa con unas cuantas pistolas; mientras que a Leela y Bender no les queda más remedio que mantener sus puños en guardia en el nombre de la salvación global.



Fry está armado hasta los dientes: desde pistolas de fuego hasta rayos láser. Incluso, a veces, puede hacer uso de un martillo para reventar ciertas cosas.



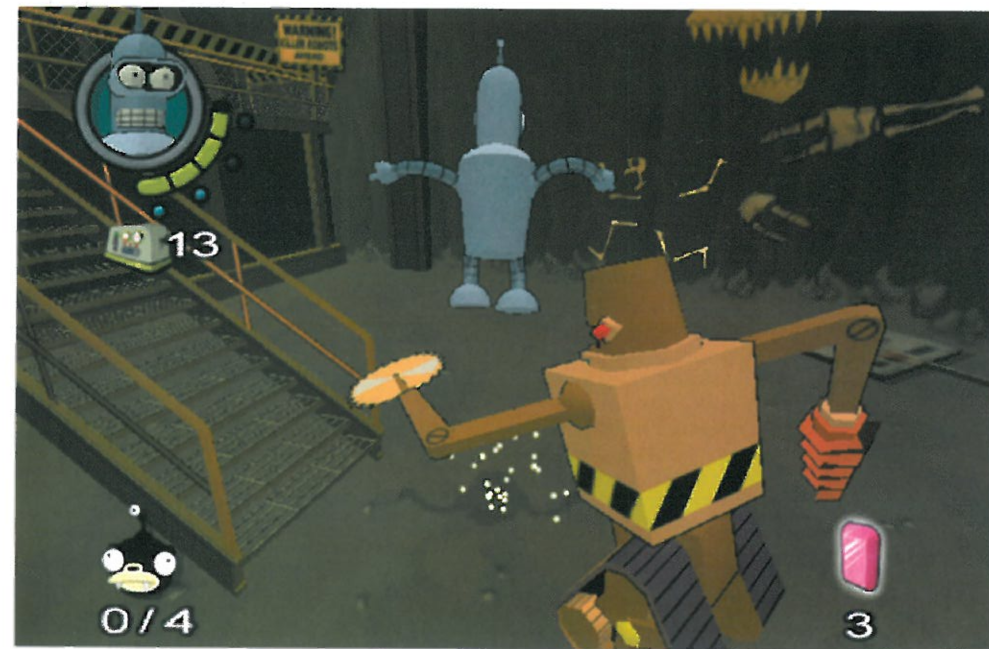
Bender debe luchar muy cerca de los enemigos y usar sus embestidas y giros como armas principales. Además, posee un ataque especial con... ¡su metálico culo!



Leela es la más espectacular de todos gracias a sus combos de patadas y puñetazos. Además, puede escapar de sus enemigos dando volteretas y demás piruetas.



Leela y Bender pueden realizar ataques especiales utilizando arremetidas brutales. Eso sí, hay que tener cuidado de no fundir todos los *power-ups*, que no son fáciles de conseguir.



Oh, oh. Parece que alguien está intentando golpear este brillante «culo» metálico.



La pistola de combate de Fry desprende bonitos relámpagos. ¡Upps!

de Fry- o puñetazos -casos de Bender y Leela-. También deberás encontrar al jefe de nivel y liquidarlo para pasar a la siguiente fase; y, además, localizar todos los elementos (*power-ups*) que te permitan hacer uso de ciertos movimientos especiales y, de paso, desbloquear efectos personales, *artwork*, escenas cinemáticas y demás extras. Este último caso es muy interesante porque si ya te has cansado de patearte los niveles de la superficie del Sol o New New York -entre otros-, siempre pue- >>

ENEMIGO PÚBLICO »

Libra a Fry de los villanos. Huele a sangre de un repatidor de pizzas.

LOS MALOS malísimos de *Futurama* son un prodigio de imaginación. De hecho, son tan simpáticos que hasta cuesta a veces tener que cargártelos sin más para poder seguir con tu misión. Normalmente son fáciles de eliminar, siempre que tú les veas primero, claro está.



↑ Los mutantes de las alcantarillas se mueven como las abuelas, aunque son capaces de cargarse la mitad de tu energía de una tajada.



↑ Estos pistoleros a sueldo pueden representar un serio problema para ti, pero cuando están a punto de palmar emiten un sonido tan divertido que no tiene precio.



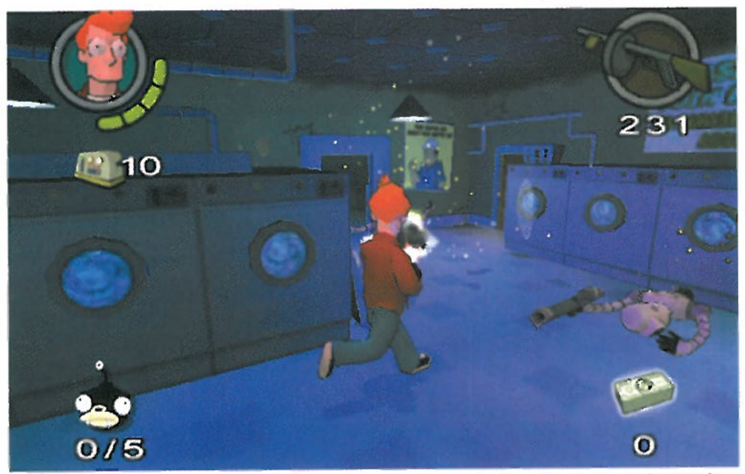
↑ Las tácticas de «Golpea y vete» serán tu mejor baza contra los robots de servicio doméstico. Puedes asestarles una puñalada trapera mientras ellos te están atacando.



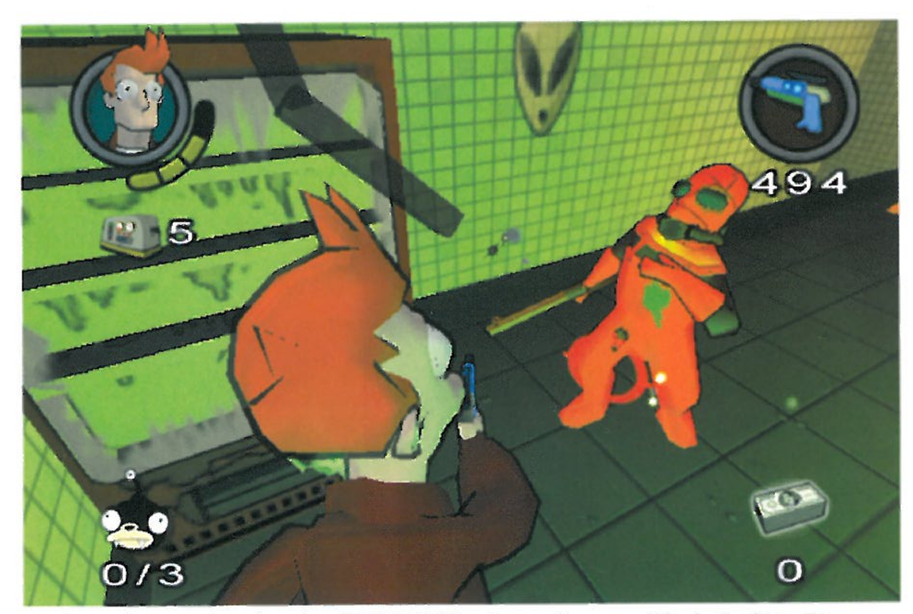
↑ Siempre que el terreno no esté lleno de trabas, los esqueletos -en todos sus niveles- no serán un gran problema, y menos para Leela.



↑ Todo nivel termina con la típica lucho contra el jefe. Es algo simple, pero la mar de divertido.



↑ Los escenarios son muy variados y vistosos; por no hablar de algunos efectos de luz perfectos.



↑ «Psssss chwwww bang bang ban GRAAAAARGH, mi caraaa!!», como diría el mismísimo Fry.

» des divertirte a mansalva con los tres niveles extra: la mina de Bender, o cómo escapar a una roca gigante que persigue tu brillante culo metálico; Chicken Walker, o cómo Fry se monta en un *mech* y debe reventar a todo bicho viviente en primera persona; y, por último; la carrera loca del Dr. Zoidberg, el cameo de otro de los personajes míticos en una ciénaga al más puro estilo Sonic.

En definitiva, dejando de un lado los citados pequeños errores gráficos y una duración que en muchos casos se hace demasiado corta -puede que por la propia diversión del título-, se puede decir que por primera vez, alguien ha sido capaz de devolver a Groening en forma de videojuego algo tan genial como lo que él ofrece en televisión. A todas luces, un juego indispensable.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
El acabado del juego es realmente espectacular; sólo algunas carencias en ciertas animaciones de los personajes.

ESTILO
El diseño de los personajes y escenarios está milimetrizado por el estilo de Matt Groening. Una maravilla.

ADICCIÓN
Ejemplo de cómo un gran título puede ser de lo más simple y, sin embargo, calarte hasta las «cachas».

LONGEVIDAD
Es una pena que se haga tan corto, aunque los *bonus* especiales le dan interés a rejugarlo.

LO MEJOR
+ RECREACIÓN PERFECTA
+ MÚSICA Y EFECTOS SONOROS
+ CONTROL DE LOS PERSONAJES
+ JUGAR CON BENDER
+ FANTÁSTICO DOBLAJE

LO PEOR
- ALGUNOS FALLOS GRÁFICOS
- MUY CORTO

RESUMEN
Imprescindible por su capacidad de divertir sin parar, su elevado nivel técnico y su recreación perfecta del mundo de *Futurama*.

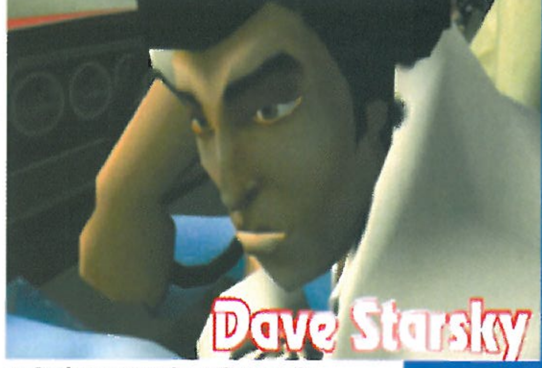
PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
8,5//10



No seria un auténtico juego de *Starsky y Hutch* si no nos lleváramos por delante las típicas cajas de cartón de la calle.



Los grandes saltos dan mucho juego.



Starksy parece algo más cansado...

Revive los años 70 llevando ropa hortera y conduciendo coches retro

STARSKY & HUTCH

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **MINDS EYE PRODUCTIONS**
EDITOR: **EMPIRE INTERACTIVE ENT.**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
LANZAMIENTO: **JULIO 2003**
JUGADOR: **1-2**
WEB: **WWW.EMPIREINTERACTIVE.CO.UK**



Cruza las principales calles de Bad City en el papel de los legendarios policías de ficción en este juego de conducción y disparos.

ES EL MOMENTO de viajar a un tiempo más sencillo, un tiempo en el que los peinados eran voluminosos, las chaquetas más grandes y cuando al correr por ahí tus pantalones de campana de nylon generaban suficiente electricidad estática como para suministrar energía a tu *garito* durante un mes entero... Y es que ha llegado la hora de viajar a los años 70 para una bienvenida ración de la clásica acción de una serie policíaca, gracias a la versión que Empire Interactive ha creado del fenómeno televisivo de culto: *Starsky y Hutch*. Parece que ha pasado toda una vida desde que el dúo vestido de terciopelo sintético honró con su presencia nuestras pantallas con su inimitable forma de resolver delitos y sus modales de seductores. Pero cuando te deslices en ese emblemático Ford Torino rojo y empieces a llevarte por delante cajas de cartón, te parecerá que fue ayer. Algunas series de la tele son inolvidables y *Starsky y Hutch* es una de ellas. Y es que pasearse por la ciudad en un Ford Torino rojo mientras les das a los malos para el pelo, tomas las curvas como si fueras por raíles y te aseguras de que no queda ninguna caja de cartón sin aplastar, todavía hoy conserva su atractivo.

Starsky & Hutch es uno de esos fenómenos que no se producen muy a menudo, es decir, una versión innovadora de una licencia relativamente poco notoria. Aunque la idea no sea del todo original -dos polis que *apatrullan* la ciudad y que acaban con el crimen organizado- *Starsky & Hutch* es la pera limonera. ¿Por qué? Por una parte porque se trata de un juego rápido y fácil de jugar y, por otra, porque no es excesivamente serio. Y, desde luego, tú tampoco deberías tomártelo muy en serio, porque te lo pasarás tan bien con la moda, la música, los coches y la forma de actuar de los 70 que ni te acordarás de si es mejor o no que *Grand Theft Auto* (o al menos no lo recordarás en un periodo de tiempo razonable).

Si lo consideramos como un simple juego de coches y disparos, *Starsky & Hutch* no le llega ni a la suela del zapato a esa obra maestra del crimen de Rockstar. A pesar de ello, está lleno de interesantes características que te mantendrán pegado al volante durante bastante tiempo. Lo primero que salta a la vista es la estructura de este título, ya que ha sido diseñado para que lo juegues como si participaras en la mismísima serie televisiva... Lo que oyes (perdón, lees): el juego se divide en lo que podríamos considerar tres «temporadas televisivas», con misiones individuales que se corresponden con los episodios de la temporada de que se trate. Y lo que es más importante, tu éxito definitivo en las calles dependerá no sólo de tus habilidades para luchar contra el crimen, sino también de »



No necesitas ir directamente por el camino seguro. Hay muchos otros coches que desbloquear.



Disparando a los barriles de gasolina podemos acabar con nuestro objetivo más lejano.

INFORMACIÓN ADICIONAL

DE PELÍCULA
Cuando acabas correctamente una escena podrás ver la secuencia cinemática correspondiente. En este caso, podemos observar el parecido asombroso con los títulos de crédito de una famosa serie inglesa de los años 80 ¿Será casualidad?

DESBLOQUEABLES
Hay más de 20 coches que pueden ser liberados para coleccionar los *ítems* que se ocultan dentro de cada uno de ellos. Además, también hay ocultos munición y otro tipo de *add-ons* para nuestro coche

TENGO EL PODER
Los *power-ups* se pueden encontrar a lo largo de toda la pantalla en los lugares más insospechados. Los más importantes son el turbo para llegar más lejos que nadie y el Gun Jam para evitar los disparos de los enemigos.

LA EMOCIÓN DE LA PERSECUCIÓN

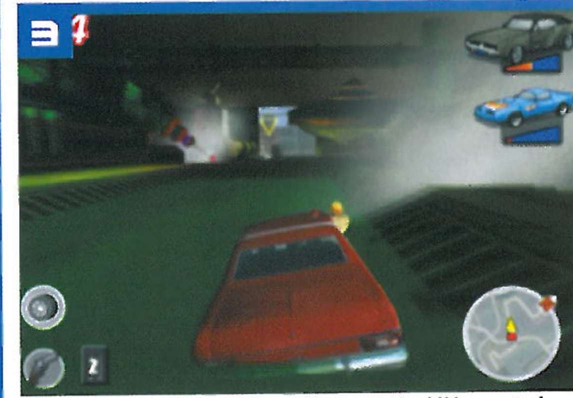
LOS COCHES marrones aquí son ilegales, así que persíguelos hasta atraparlos.



Hemos fijado el blanco... es hora de poner la sirena en el capó del coche y empezar a disparar...



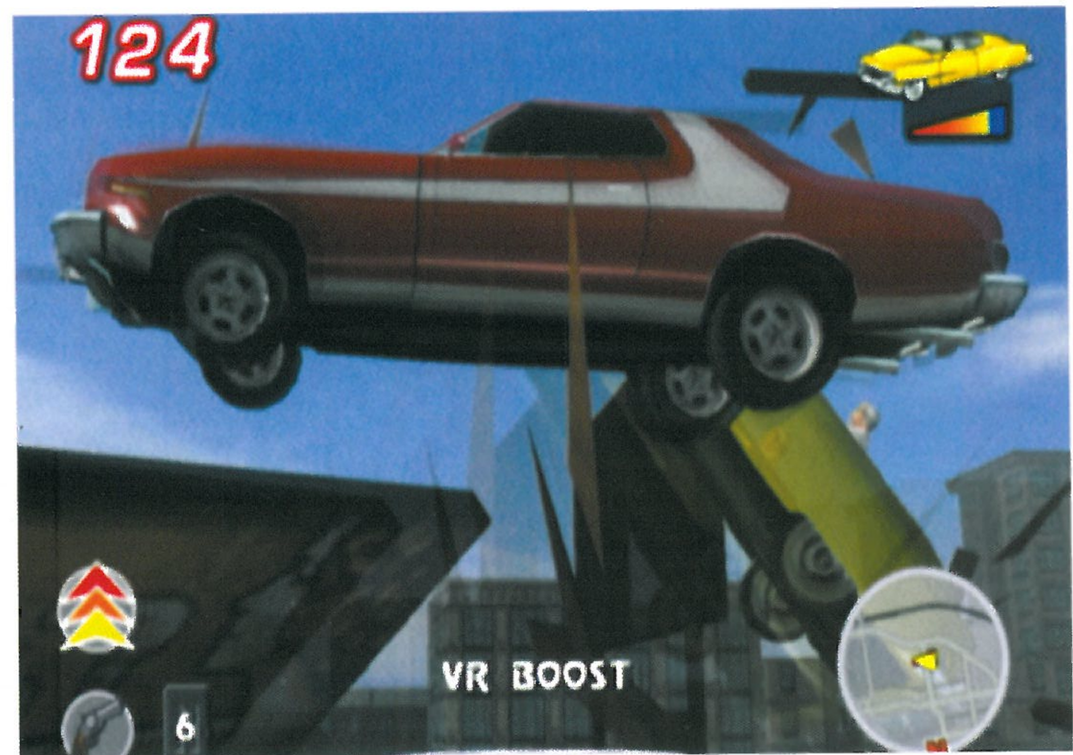
El coche marrón debería detenerse, pero su cómplice en el coche azul nos hace ralentizar la marcha.



No debes dejar que escape, hay que seguir al líder por todos los medios posibles.



Ya tenemos al cómplice del coche azul. Ahora tenemos que tomar la curva para saltar sobre el coche marrón.



¿Un puente demasiado alejado?... No para estos chicos. Si utilizas bien el Turbo Boost conseguirás llegar sano y salvo.

El juego puede convertirse en una lucha feroz de vehículos cuerpo a cuerpo


Conducir y comprar...sólo en EE.UU.

los *Viewer Ratings* (índices de audiencia), que aumentarán a medida que hagas peripecias con las que el público vibre en sus asientos. Así que ya sabes, tus niveles de audiencia subirán cuanto más volantazos des, más te deslices por el capó y más malos te cargues. Pero ten en cuenta que, si te alejas de los objetivos de la misión, conduces de forma temeraria o te cargas mucho decorado que no viene a cuento, tus índices caerán en picado.

Los objetivos de *Starsky & Hutch* no varían demasiado según las misiones: perseguir a los malos sin descanso y disparar a lo primero que se te ponga por delante. A medida que te lances por las calles de Bad City en la modalidad para un solo jugador, tendrás que hacer volar en pedazos a tus enemigos. Además, si consigues alguno de los numerosos potenciadores con los que puedes aumentar tus índices de audiencia, podrás conseguir turbos o destruir las armas del enemigo, entre muchas otras cosas. Además, de vez en cuando tendrás la oportunidad de desencadenar un «Evento especial» como

FUERA DEL ASFALTO Viaja con nosotros a cualquier lugar.



DISCOTECA
En ella encontrarás un buen número de ítems desbloqueables. Tanto es así que hasta dentro de una pista de baile puedes encontrar los que vas buscando.



TUBERÍA
Las construcciones paralelas ofrecen muchas posibilidades. Las rutas alternativas evitan el tráfico y pueden dar con el *power-up* que necesitas.



WILD WILD WEST
No es que hallamos vuelto al salvaje Oeste, sino que estamos detrás de una fábrica abandonada, un lugar en el que podría aparecer el mismísimo Billy el Niño...



MÁS MODOS
Además del modo «Historia», existe otro modo en el que puedes conducir libremente en escenarios de la ciudad coleccionando ítems que sumarán puntos en tu marcador. La pantalla más interesante es una en la que debes disparar a unos blancos móviles a la vez que tu coche rebota de lado a lado buscando los mayores *bonus* posibles.



Los policías nunca tienen suficientes donuts....



¡Sí! Tu eres Hutch aunque no recordaba que te llamabas Ken...

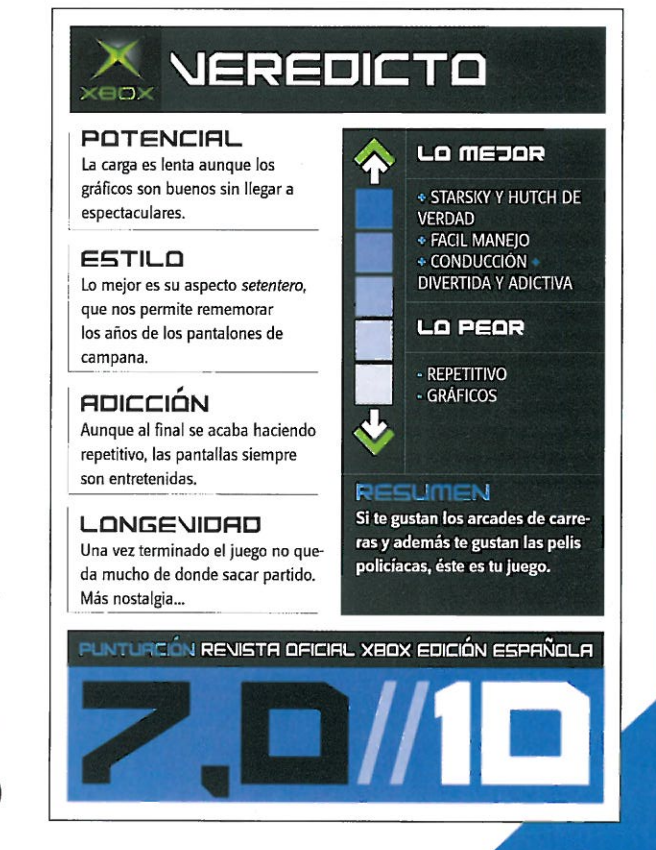
El coche se comporta como en un juego arcade y te acostumbrarás a derrapar usando el freno de mano

un determinado salto que dejará pasmados a tus adversarios o una explosión. A cambio, el juego te recompensará con un elegante ángulo a cámara lenta para tu mayor deleite. Así que, sin duda alguna, es pura diversión.

La modalidad para un solo jugador es divertida, pero la cosa se pone realmente interesante cuando reclutas a un compañero de patrulla para que peine las calles contigo. Mientras que uno conduce y el otro dispara, lo único que echaréis en falta será la sensación de tener el viento en vuestra cara, la moda al estilo de los años setenta y el director gritando «¡Corten!» entre toma y toma. No hay que olvidar que *Starsky & Hutch* no es más que un arcade en todo su apogeo y, como tal, ha de conseguir del jugador que esté continuamente inmerso en la pantalla para no perderse un solo movimiento del coche ya que podría ser fatal. El afán de superación en juegos de este tipo resulta fundamental a la hora de pensar si debemos o no comprarlo; por eso, *Starsky & Hutch* es diferente, porque no sólo es adictivo sino que también es divertido. Con especiales de TV, una modalidad de juego libre por descubrir (que, tristemente, sólo incluye un montón de conducción alrededor de artefactos que deberás recoger en vez de hacer piruetas para acabar con los malos) y extras al estilo de los DVD, hay bastante en este juego como para mantener a todos los nostálgicos seguidores ocupados un largo rato. Además, la banda sonora al más puro estilo de los setenta más el doblaje de Antonio *Huggy Bear* Fargas hacen que te sientas como si realmente estuvieras actuando en un episodio de *Starsky y Hutch*. Disfrútalo como se merece.



El especial de TV es un episodio divertido.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
La carga es lenta aunque los gráficos son buenos sin llegar a espectaculares.

ESTILO
Lo mejor es su aspecto *setentero*, que nos permite rememorar los años de los pantalones de campana.

ADICCIÓN
Aunque al final se acaba haciendo repetitivo, las pantallas siempre son entretenidas.

LONGEVIDAD
Una vez terminado el juego no queda mucho de donde sacar partido. Más nostalgia...

LO MEJOR
- STARSKY Y HUTCH DE VERDAD
- FACIL MANEJO
- CONDUCCIÓN DIVERTIDA Y ADICTIVA

LO PEOR
- REPETITIVO
- GRÁFICOS

RESUMEN
Si te gustan los arcades de carreras y además te gustan las pelis policíacas, éste es tu juego.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.0//10

"¿Pero tienes o no tienes el Título Oficial de Graduado ESO?"

Es la primera pregunta que hace un empresario cuando tiene que seleccionar a una persona para su equipo de trabajo.

Y responder *"¡sí, tengo el Título Oficial de Graduado ESO!"*, es lo que cuenta.

Luego, por supuesto, hay que demostrar ilusión, ganas, capacidad... Pero lo principal es ofrecer la garantía de una titulación.

¡Consigue el Título Oficial de Graduado ESO!

Si tienes más de 18 años, ya puedes prepararte con CCC para presentarte a la prueba oficial, con todas las garantías de obtener el Graduado ESO, **la titulación mínima para acceder a cualquier puesto de trabajo o a estudios superiores.**

Sólo necesitas creer un poco en ti mismo para que los empresarios también empiecen a creer en ti. Así de sencillo.



64 años de garantías

Infórmate
902 20 21 22
www.cursosccc.com

Planes de Formación con la Garantía de CCC

Decoración y Manualidades
Diplomas Art-Mat y Art&Decor (Escuela de Arte y Decoración)
- Decoración
- Monitor/a de Manualidades
- Manualidades en madera
- Escaparatismo

Belleza y moda
- Peluquería
- Esteticista
- Terapeuta de Belleza
- Modista
- Diseño de moda

Deporte
- Monitor/a de Aeróbic
- Monitor/a de Gimnasio
- Monitor/a de Fitness
- Prep. Físico y Deportivo
- Entrenador Personal

Electricidad, Fontanería y Construcción
- Carné Oficial de Instalador Electricista
- Fontanería
- Técnico en Construcción de Obras
- Mantenimiento de Edificios
- Albañilería

Electrónica
- Electrotecnia y Electrónica
- Técn. en Radiocomunicación
- Reparador de Televisores

Mecánica y Mantenimiento Industrial
- Técn. en Mantenimiento Industrial
- Mecánico de Coches y Motos

Fotografía e Ilustración
- Fotografía
- Aerografía
- Dibujo
- Dibujante de Cómics

Cultura
- Título Oficial Graduado ESO
- Acceso a la Universidad mayores de 25 años
- Acceso a Ciclos Formativos de Grado Medio
- Escritor
- Bibliotecario y Documentalista

Inmobiliaria
Diploma reconocido por AEGI (Asociación Europea de Gestores Inmobiliarios)
- Gestor Inmobiliario
- Gestor de Fincas
- Master en Gestión Inmobiliaria
- Dirección de Agencias Inmobiliarias
- Marketing Inmobiliario
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias

Idiomas
- Inglés
- Francés
- Alemán
- Ruso

Música
- Guitarra
- Teclado
- Solfeo
- Acordeón

Hostelería
- Cocina Profesional
- Hostelería
- Camarero - Barman
- Técnico en Gestión de Empresa de Hostelería y Servicios Turísticos

Relaciones Públicas
- Azafatas de Congresos
- Azafata Intérprete
- Relaciones Públicas y Protocolo

Oposiciones
Infórmate próximas convocatorias
- Personal de Correos
- Aux. de Justicia
- Agentes de Justicia
- Oficiales de Justicia
- Aux. de la Comunidad de Madrid
- Aux. de la Generalitat de Catalunya
- Aux. de la Generalitat de Valencia
- Aux. de la Admón. del Estado
- Auxiliares de Universidades
- Auxiliares de Ayuntamientos
- Téc. Aux. de Bibliotecas

Profesiones Sanitarias
- Técn. en Cuidados Auxiliares de Enfermería
- Secretariado Médico
- Auxiliar de Geriatría
- Aux. de Rehabilitación
- Aux. de Odontología
- Auxiliar de Farmacia
- Auxiliar de Ayuda a Domicilio
- Aux. de Jardín de Infancia
- Auxiliar de Puericultura
- Técnico en Animación Geriátrica
- Dirección de Centros de 3ª Edad
- Dietética y Nutrición
- Gestor de Servicios de Enfermería

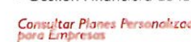
Medicinas Complementarias
Diploma EFTC (Escuela de Formación en Terapias Complementarias)
- Monitor de Relajación y Desarrollo Personal
- Técnico en Herbodietética y Plantas Medicinales
- Naturópata
- Quiromasajista
- Masaje Shiatsu

Veterinaria
- Aux. de Clínica Veterinaria
- Adiestramiento Canino
- Peluquería Canina
- Ayudante Técnico Veterinario
- Aux. Veter. de Animales de Granja
- Aux. Clínica Ecuestre
- Psicología Canina y Felina
- Master en Animales de compañía

Informática, Diseño e Internet
- Dominio y Práctica del PC
- Técnico en Ofimática
- Técn. en Ilustración y Diseño Gráfico
- Técnico Diseño Web
- Técn. en Internet y Comercio Electrónico
- Experto en Creatividad y Diseño (Internet)

Riesgos Laborales, Calidad y Medio Ambiente
- Título Oficial Técn. Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales (Laboris)
- Título Oficial Técn. Superior en Prevención de Riesgos Laborales (Laboris)
  Especialidades:
  -Seguridad en el Trabajo
  -Higiene del Trabajo
  -Ergonomía y Psicosociología
- Técnico en Calidad
- Técnico en Gestión Ambiental
- Técnico en Protección Civil

Formación Empresarial
Con acceso al Diploma "CESDE" Centro de Estudios Superiores de la Empresa
- Administración de Empresas
- Contabilidad
- Secretariado
- Marketing y Gestión Comercial
- Asesor Fiscal
- Asesor Laboral
- Técnico en Logística Integral
- Técnico en Recursos Humanos
- Técnicos de Venta
- Gestión de Supermercados
- Dirección Financiera
- Gestión Financiera de la PYMES



Consultar Planes Personalizados para Empresas

Preparación para el Título Oficial · Vídeos · Equipos de Prácticas · Incluye CD Rom · Prácticas Optativas



Más de 30 Cursos por Internet

www.campusccc.net
¡Prueba las "demos"!



Con la información del Curso recibirás también el libro **"Guía práctica para encontrar un empleo (y de paso, un proyecto de vida)"** *

Sí, deseo recibir Gratis y sin compromiso información sobre un Plan de Formación a mi medida en el curso/s de: ____________

Nombre ____________

Apellidos ____________

Domicilio ____________

Bloque ______ N.º ______ Piso ______ Prta. ______

Población ____________

Provincia ____________

Cód. Postal ______ Teléfono ______

e-mail ____________

Fecha de nacimiento ____ / ____ / ____

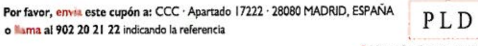
D. N. I. (opcional) ____________

Recuerda que con tu información podremos adecuar nuestros servicios a tus intereses.

Te informamos que los datos personales que nos facilitas se incorporarán a un fichero automatizado de Centro de Cultura por Correspondencia, S.A. (CCC). La finalidad del tratamiento será informarte, por cualquier medio de comunicación, de los servicios de formación de CCC, nuevos productos, programas y cursos, ofertas y ayudas que pudieran ser de tu interés y realizar acciones de publicidad y prospección comercial. También, y si no nos indicas lo contrario, los datos personales facilitados podrán ser comunicados a otras entidades que colaboran con CCC, para informarte de servicios relacionados con nuevos programas y ayudas, así como para que terceras empresas puedan informarte y realizar acciones publicitarias y de prospección comercial, por cualquier medio de comunicación, de productos y servicios, ajenos a la formación, relacionados con productos de gran consumo y financieros que CCC considere que puedan ser de tu interés. Tienes derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrás ejercitar mediante carta dirigida a CCC, calle Orense 20-1º (28020) de Madrid. (Ley Orgánica 15/1999)

- CCC fue autorizado por Educación.
- Acreditado por el INEM.
- Miembro de ANCED.
  (Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.)
- Certificado de Calidad ISO 9001.





Por favor, envía este cupón a: CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA
o llama al 902 20 21 22 indicando la referencia

PLD

* Hasta fin de existencias

↑ Usa el medidor de aspiración para adelantar a tus adversarios como Tom Cruise en *Días de Trueno*.

Las carreras más rápidas de la Tierra

INDYCAR SERIES

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **BRAIN IN A JAR**
EDITOR: **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **JUNIO 2003**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.CODEMASTERS.COM**





UN ADELANTO

Un rápido y muy técnico simulador automovilístico que te permite pilotar en las carreras más famosas de EEUU.

Lo CIERTO es que este *IndyCar Series* no pasará a la historia por su calidad gráfica. Estamos ante uno de los juegos de carreras con peores gráficos de Xbox. Casi todo lo que se ve en el juego es criticable: desde las gradas con su textura inmóvil intentando simular un público, pasando por los desangelados boxes, hasta los modelos de los muñecos que hacen las veces de mecánicos o azafatas en la entrega de premios. Estos muñecos están compuestos por una textura como cara y que intenta ser fotorealista unido a un cuerpo amorfo compuesto por cuatro polígonos contados. Los coches mejoran un poco esta sensación de desconcierto aunque no llegan ni de lejos a los niveles vistos en *Project Gotham*. Texturas borrosas unidas a una cierta falta de polígonos es lo más característico de éstos; menos mal que al menos llegan a haber hasta 26 coches en carrera. Eso sí, las pistas son lo mejor del juego gráficamente hablando ya que, por suerte, cuentan con un diseño muy refinado y ajustado a la realidad, aunque será mejor olvidarse de efectos tan graciosos como el *bumb-mapping* que parece no tener cabida en los últimos juegos de Codemasters.

Si habéis llegado a leer hasta aquí habéis superado la parte del artículo que se refiere a los puntos negativos de este título. Lo leído antes es todo lo criticable que tiene el juego y ahora comenzaremos con todo lo bueno que, por suerte, es mucho más de lo que podéis esperaros leyendo las líneas anteriores. Al margen de su calidad gráfica, *IndyCar Series* es uno de los mejores simuladores que han pasado por nuestras manos. Eso sí, como su nombre indica, es un simulador de Fórmula Indy. Aquí no están Fernando Alonso ni Schumacher y casi todos los circuitos son ovalados, y vistos desde fuera monótonos, aburridos y fáciles -lo que no es exactamente así como explicaremos más adelante-. Si no estáis muy acostumbrados a »



↑ No hay peor cosa que ser el perdedor.


↑ Parpadea y te perderás toda la acción.

MÉTETE EN LA TRAZADA »

COMO todo buen juego de coches, usar el cerebro es tan importante como conducir bien


1 — La línea de carrera se llama trazada.


2 — Si te despistas durante un milisegundo te saldrás de la trazada empotrándote contra el muro.


3 — Si te equivocas podrás golpear a otros pilotos; esta acción te descalificará.


4 — Incluso puede que llegues a conducir como en Australia: allí conducen bocabajo.

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» EXTRAS
Sólo por liderar la carrera el mayor número de vueltas ya recibirás dos puntos extras del campeonato para tu equipo. Recuerda que no necesitas ganar todas las carreras en esta competición, sino que lo importante es finalizarlas.

» COLECCIÓNALOS
Hay 42 cromos con los pilotos y los conductores como protagonistas. Gánalos finalizando carreras, consiguiendo mejores tiempos de vuelta, llegando el primero o simplemente completando las lecciones del «Masterclass». Escondido en algunos cromos hay 10 skins para los coches y vídeos detallando la historia de la Fórmula Indy.


Quemar neumáticos nunca ha sido más real.


Otra cola más. Esto parece Port Aventura.


Los accidentes son impresionantes.

» este tipo de carreras puede que el juego os pasará desapercibido casi seguro. Un error que no hay que cometer porque la Fórmula Indy es muy estratégica y muy técnica. Todo amante del mundo del motor sabrá de lo que hablamos.

La Fórmula Indy son las carreras de más éxito en EE.UU. con millones y millones de seguidores. Estas carreras tienen unas normas un tanto diferentes a la Fórmula Uno y, como todo lo americano, son rápidas y agresivas. Los choques entre los coches están a la orden del día y prácticamente no hay carreras en las que no haya unos cuantos destrozos materiales. Por suerte, el diseño de éstos impide la muerte de los pilotos, porque chocarse a más de 300 Km/h no debe ser moco de pavo. Al margen de todas las normas, banderas y Pace Cars que deberíais saber y si no ya os las aprenderéis con el manual, las carreras Indy pueden de que sean mucho más estratégicas que las de la Fórmula Uno. Estamos hablando de carreras de 200 vueltas o más, donde a partir de la número 50 estarán todos los coches desperdigados por el circuito. O sea que porque vayas el primero no significa que no tengas que adelantar, y adelantar siempre es peligroso. Un leve roce con otro coche o un giro brusco y te empotrarás contra el muro despidiéndote de la carrera en la vuelta número 189. Como bien dice nuestro instructor en el juego: «Para ganar una temporada Indy no es necesario ganar en todas las carreras, sólo hace falta finalizarlas». Por lo que en ocasiones será mejor no adelantar a ese que está delante sino ponerse en su aspiración ahorrando combustible y esperar a que él entre en boxes. Todo esto queda muy bien reflejado en el juego. Al comenzar una carrera debes tener presente que te quedan muchas vueltas por delante y hay que planteárselo con estrategia. Adelantar a diestro y siniestro sólo provocará que te estrelles contra el muro antes de completar una octava parte del recorrido.

Si toda esta estrategia general de la Fórmula Indy ha quedado muy bien plasmada en el juego, la simulación de la carrera en sí ya es excepcional. Codemasters ha tenido en cuenta todos esos detallitos que influyen en estas carreras y lo ha juntado en un paquete de una complejidad bastante avanzada. Por ejemplo: la trazada. Si en la Fórmula Uno la trazada de las curvas es importante, en la Indy es vital, por varios motivos. Primero, si no sigues la trazada marcada pierdes décimas de segundos en cada curva y ese »

CONCÉNTRATE Y ESCUCHA A LOS PROFESIONALES

LA FÓRMULA INDY requiere un uso intensivo de tus ojos, oídos y manos si esperas mantenerte en carrera. Una vez que te preparas para recorrer 200 vueltas a un circuito, más vale que sepas lo que haces. Si no te concentras como un piloto profesional, acabarás estrellándote contra el muro.



La Indy 500 es una dura maratón de 200 vueltas y, al igual que casi todo lo que se hace en EE.UU., comienza con una ordenada cola.



Un cohete que va a 350 Km/h. No aprietes el acelerador hasta que comience la carrera porque te sacarán bandera negra y todo se acabará.



Pronto comprobarás que virtualmente estás ciego a los lados y por detrás. Escucha a tu jefe de boxes ya que él te guiará y te librará de problemas.



Si acabas de una pieza te recompensarán con un cromo reluciente. Sabemos que es difícil -¡este tío sólo ha ganado dos carreras!-.



Debes permanecer detrás del coche con las flechas verdes.



¿Ir o no ir a los boxes?; esa es la cuestión.



Hay 42 «Pokémon» para coleccionar. ¡Hazte con todos!



Sitúate justo detrás de los coches para usar el efecto aspiración antes de hacer nada.

tiempo desperdiciado después pasa factura. Y segundo, y como es normal, la zona de la trazada siempre estará más caliente que el resto de la pista. Ese calor significa mejor agarre para tus neumáticos y por lo tanto menos posibilidades de hacer un trompo.

Hablando de neumáticos, gran parte del entrenamiento te lo pasarás graduando su presión, posición e inclinación. El correcto uso de éstos te hará ganar o perder carreras. En el juego se tiene en cuenta el calor de los neumáticos y, no sólo eso, sino que también las zonas donde hay más o menos roce. Para que un neumático sea útil toda su superficie debe tocar asfalto, cuanto más roce mejor agarre tendrá. Es tal el grado de simulación que cuanta más presión añadas al neumático más peso tiene el coche y por lo tanto perderá velocidad. Puede que esa diferencia sea sólo de 1 Km/h pero es que esas pequeñas diferencias son lo que marcan a los ganadores en la Fórmula Indy.

Otro factor importantísimo en estas carreras es la aspiración. Este efecto que se produce al situarse detrás de otro coche reduciendo gran parte de la resistencia del aire es esencial en las carreras Indy, más que nada porque el 90% del tiempo estarás situado detrás de otro coche. Puede utilizarse de diferentes modos. El más rápido sería aprovechar esta aspiración hasta alcanzar las suficientes revoluciones por minuto como para adelantar al coche de delante sin excesivo esfuerzo. Otro uso más táctico es aprovecharlo para reducir el consumo de combustible. Basta con subir a sexta marcha, reducir la mezcla de gasolina -cosa que puede hacerse en carrera- y ahorrar el suficiente combustible como para hacer cinco o diez vueltas más que el resto de coches sin parar en boxes. Una vez más, todo esto puede hacerse en el juego dotando al jugador de una experiencia automovilística muy cercana a la realidad.

Todo esto y muchas más cosas se aprenden en el modo «Masterclass» que hay en el juego. Algo así como un curso avanzado de carreras Indy y que te enseñará Eddi Cheever, un gurú de estas competiciones. Es totalmente imprescindible completar este «Masterclass» antes de meterse en el ajo. El juego tiene una curva de dificultad bastante pronunciada y al principio tienes la extraña sensación de que es imposible controlar todos los aspectos que este simulador ofrece. Sin embargo, gracias a este modo y a un poco de práctica, en relativamente poco tiempo puedes llegar a dominar el coche y la gran complejidad de la puesta a punto en los boxes. Por supuesto no ganarás carreras, pero al menos finalizarás gran parte de éstas sin estrellarte enseguida contra el muro.

El Campeonato está compuesto por todos los pilotos reales y las carreras oficiales. Son 15 carreras en circuitos ovalados y no pienses que todos son iguales porque no es así, algunos son rápidos, otros más lentos y otros más estratégicos. Codemasters ha diseñado muy bien todos y cada uno de estos circuitos y no hay dos curvas iguales a pesar de parecerlo. Al comenzar un campeonato puedes elegir a uno de los pilotos -si sigues estas carreras seguro que

INFORMACIÓN ADICIONAL

EL MAESTRO
Eddi Cheever Jr -el Nigel Mansell de la IndyCar- te guiará a través de las lecciones del «Masterclass». Sus comentarios y experiencia te harán mejorar como piloto como ningún otro profesor podría.

EN LA TELE
Las controlables repeticiones al más puro estilo televisivo te permitirán capturar tus victorias o, en la mayoría de los casos, tus espectaculares accidentes.

CALIENTE, CALIENTE
Abajo a la izquierda se muestran la temperatura de los neumáticos. En el «Masterclass» aprenderás a distribuir el calor equitativamente para conseguir mayor adherencia y velocidad.

RESPETO
Respetar al resto de pilotos es otra de las claves en este *IndyCar Series*. La IA de los adversarios es magnífica -conducen igual que unos maníacos agresivos y además tienen memoria-. Es, probablemente, la razón por la que Michael Schumacher permanece en la Fórmula 1.

PROBLEMAS EN LOS BOXES ¿Crees que puedes cambiar un neumático?

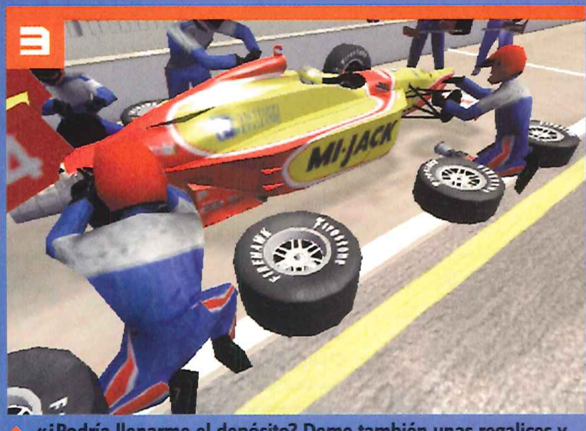
A NO ser que escojas una Carrera Rápida en modo «Fácil», las cosas comenzarán a complicarse. De hecho es tan complicado que a veces tendrás la sensación de necesitar un *máster* en mecánica para salir del paso.



No necesitas saber qué hace cada componente. Por suerte cada elemento es modificable y viene con su manual de instrucciones a la derecha.



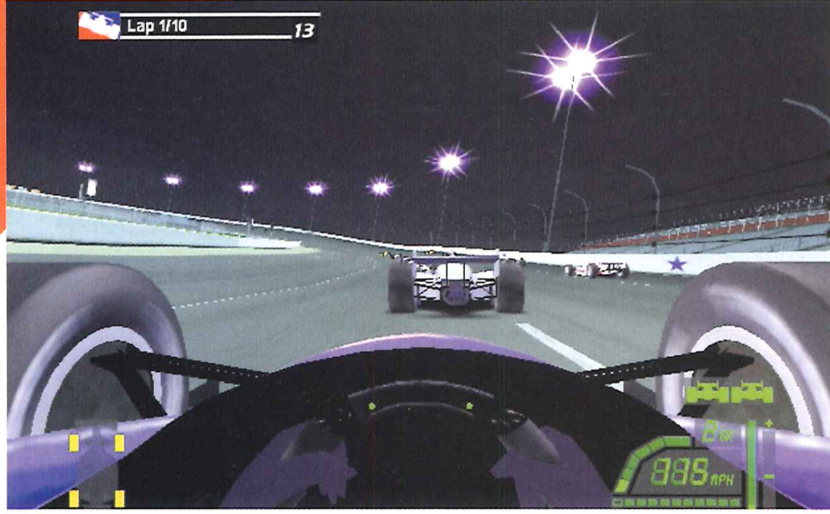
La carrera y la clasificación requieren diferentes configuraciones. A veces modificar un coche para la clasificación te llevará tanto tiempo como la carrera en sí.



«¿Podría llenarme el depósito? Deme también unas regalices y un paquete de Camel, por favor.»



Al finalizar, el equipo de boxes te dará la señal y comenzará tu turno. Suerte.



La carrera se hace incluso más difícil por la noche.

tienes un favorito- o crear uno propio. No tiene importancia cuál elijas porque en principio todos son iguales y las diferencias se marcan en la pista con una buena configuración del coche. Sin embargo, en carrera, la IA de los pilotos es excepcional. No sólo son agresivos, sino que también son estratégicos. Algunas veces los veremos adelantando con calculada precisión, otras simplemente se arriesgarán por ganar una posición. Los accidentes estarán a la orden del día y cuídate de no verte implicado en uno porque ahí puedes perder la carrera.

IndyCar Series es un simulador de tomo y lomo. Refleja a la perfección la dificultad y estrategia de estas carreras y, lo que es más importante, te permite sentarte en el cómodo sofá de tu casa y vivir esta competición aunque no estés allí. El grado de simulación es muy alto y el control perfecto. No es un juego fácil, lo reconocemos, pero si llegas a dominar el coche se convierte en un juego agradecido y muy divertido. Lástima de todo el apartado gráfico y de otros puntos negros como el doblaje al castellano, que no llegan ni siquiera al nivel mínimo exigible. Pero si eres capaz de superponer la diversión por encima de los gráficos, seguro que encontrarás uno de los mejores simuladores que hay en Xbox.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Mejor no te fijes mucho. Lo mejor: la sensación de velocidad en las carreras.

ESTILO
La simulación es de lo mejorcito que hemos visto. Las carreras Indy nunca han sido tan vivas.

ADICCIÓN
En cuanto superas la dificultad inicial, muy alta. Es todo un reto ganar un Campeonato.

LONGEVIDAD
Si no te gusta la Fórmula Indy, no muy alta. Si te apasiona como a nosotros no pararás de jugar.



LO MEJOR
+ NIVEL DE SIMULACIÓN
+ SENSACIÓN VELOCIDAD
+ IA
+ CONTROL DE LOS BOXES

LO PEOR
- GRÁFICOS
- DOBLAJE AL CASTELLANO

RESUMEN
Olvídate de la Fórmula Uno y métete de lleno en la Indy. Un simulador rápido, estratégico e inteligente sólo para los más osados.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,5//10



Esta imagen representa casi toda la jugabilidad presente en *Evil Dead*.



Un cóctel molotov no es suficiente...



Ash empleando el *Boomstick* del título.

¿Escapará Ash del gueto de juegos de serie «B»?

EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK

INFORMACIÓN ADICIONAL

BONUS VIDEO
El juego incluye un vídeo en el que se explican los pormenores de la creación del videojuego y su relación con la serie. Campbell participa con su habitual sentido del humor.



Ash ejecuta un ataque combinado.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
- DESARROLLADOR: **VIS**
- EDITOR: **THQ**
- DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **JUNIO 2003**
- MULTIJUGADOR: **1**
- WEB: **WWW.THQ.COM**

BRUCE CAMPBELL, THQ y la franquicia *Evil Dead* han vuelto. Y, como es habitual, ese regreso se produce con un producto que puede catalogarse sin problemas como un título de serie «B».

THQ ha vuelto a dejar el desarrollo en manos de un estudio de segunda fila, VIS -que utiliza la tecnología empleada en su reciente *State of Emergency*-, y cuenta como mejor baza con la colaboración de Bruce Campbell, en tan buena forma como siempre.

En *Evil Dead* la cosa va de pulverizar demonios a golpe de recortada o, mejor aún, de motosierra. Acción sin pausa realizada con un mínimo de solvencia y acompañada del divertido carisma y humor que Campbell siempre ha sabido dar a su personaje más emblemático.

A Fistful of Boomstick arranca con un programa televisivo. Un tal Alex Elridge no tiene mejor ocurrencia que reproducir, en directo, la grabación de los pasajes del *Necronomicon -El Libro de los Muertos-* que ya ha puesto en aprietos a Ash en tantas ocasiones. Y lo que consigue es lo que todos esperamos. Una invasión de *deadites* que toma posesión de la mayor parte de la población de Deadborn, dispuestos a zamparse a todo aquél con el que se crucen. Ash vuelve a asumir el papel de héroe imperfecto y comienza una orgía de destrucción en la que VIS no ha escatimado sangre ni sentido del humor.

La acción se desarrolla en las calles de DeadBorn durante cuatro épocas históricas diferentes. Y Ash se pasea por todas ellas con un arma en cada mano y ejecutando combinaciones que harán las delicias de todos los detractores de los videojuegos. Es decir, del tipo empalar a un demonio con la motosierra para luego volarle la cabeza con la escopeta -a eso hace referencia el *Boomstick* del título-. A pesar de las numerosas armas y hechizos que VIS ha incluido en *Evil Dead*, la jugabilidad no puede evitar resultar repetitiva; o atacas con lo que llevas en el brazo izquierdo o con lo que llevas en el derecho, y ya está.

Pero eso era de esperar. La historia se sigue con una sonrisa e incluso hay pequeñas sorpresas como la de combatir al lado de soldados de la guerra civil, la cantidad de enemigos a los que Ash debe enfrentarse simultáneamente, la calidad de las secuencias cinemáticas o conjuros, como el que permite poseer a los *deadites*, conjurar perros infernales o provocar un pequeño terremoto. Es, sin duda, un juego sólo para auténticos seguidores de *Evil Dead*. Mejor acabado y más divertido que el *Hail to the King* de hace un par de años y con la siempre agradable compañía de Bruce Campbell.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Nada destacable, excepto por las secuencias cinemáticas de transición.

ESTILO
Toda la personalidad que es capaz de dar Bruce Campbell. Y mucho *gore*.

ADICCIÓN
Lo dicho. Un título disfrutable sólo para auténticos seguidores de la serie cinematográfica.

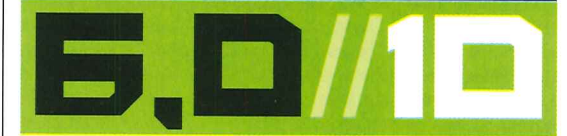
LONGEVIDAD
Existe un modo arcade que se deja de sutilezas argumentales y va directamente a la acción.

LO MEJOR
+ TOQUE GORE Y DESQUICIADO
+ BRUCE CAMPBELL
+ DVD DE EVIL DEAD 2
+ ARMAS Y CONJUROS

LO PEOR
- GRÁFICOS
- JUGABILIDAD REPETITIVA
- NO ESTÁ DOBLADO NI TRADUCIDO

RESUMEN
Un nuevo capítulo de *Evil Dead*, más digno y entretenido que sus predecesores sin dejar de ser un juego de serie «B».

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



↑ Una de las mejores armas del juego. Permite derribar paredes y, habitualmente, no deja más que los pedazos de los enemigos.

Regresa uno de los primeros FPS desarrollados para consola

RED FACTION II

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **VOLITION**
EDITOR: **THQ**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **JUNIO 2003**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.REDFACTION2.COM**

UN ADELANTO


Coge un lanzagranadas. Apunta. Dispara. Pasa por el boquete en la pared.

CUANDO hace un par de años THQ lanzaba el primer *Red Faction*, los *shooters* en primera persona para consola -en concreto los de PS2- eran toda una novedad. Además, Volition había desarrollado una tecnología que convertía la crónica de esa rebelión en Marte en algo especial. El motor Geo-Mod permitía modificar el escenario de juego en tiempo real.

En la actualidad, las cosas son algo diferentes. El género es ya uno más dentro del terreno que nos ocupa. La inclusión de palancas analógicas en los controladores de todos los sistemas ha permitido adaptar su jugabilidad a las videoconsolas y, en particular, un sistema como Xbox permite albergar títulos casi tan espectaculares como los de PC. Claro que esto último no tiene nada que ver con el caso de *Red Faction II*.

Volition ha realizado una conversión del título lanzado a finales del año pasado para PS2, prácticamente idéntica al título original, y que además vuelve a utilizar los mismos trucos que la primera entrega. *Red Faction II* vuelve a ser un juego sin excesivas pretensiones. La acción se ha trasladado de Marte a la Tierra y el protagonista es un nuevo personaje que pertenece a un escuadrón que lucha contra el dictador Sopot, al que combate codo con codo junto al grupo revolucionario Red Faction. Alias es el carácter controlado por el jugador y forma parte de un escuadrón encargado de asesinar al sátrapa. La primera mitad del juego se esfuma persiguiendo ese objetivo y el resto, bueno, mejor no desvelarlo. En cualquier caso, la historia no se aleja de los tópicos del género y »


↑ **El modo multijugador es destructivo.**


↑ **Una secuencia típica: escapar del caos.**



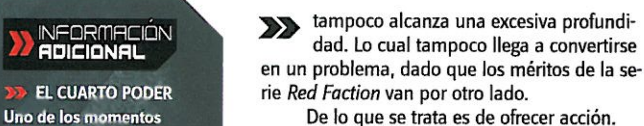
La primera escena del juego ya muestra la tecnología Geo-Mod.



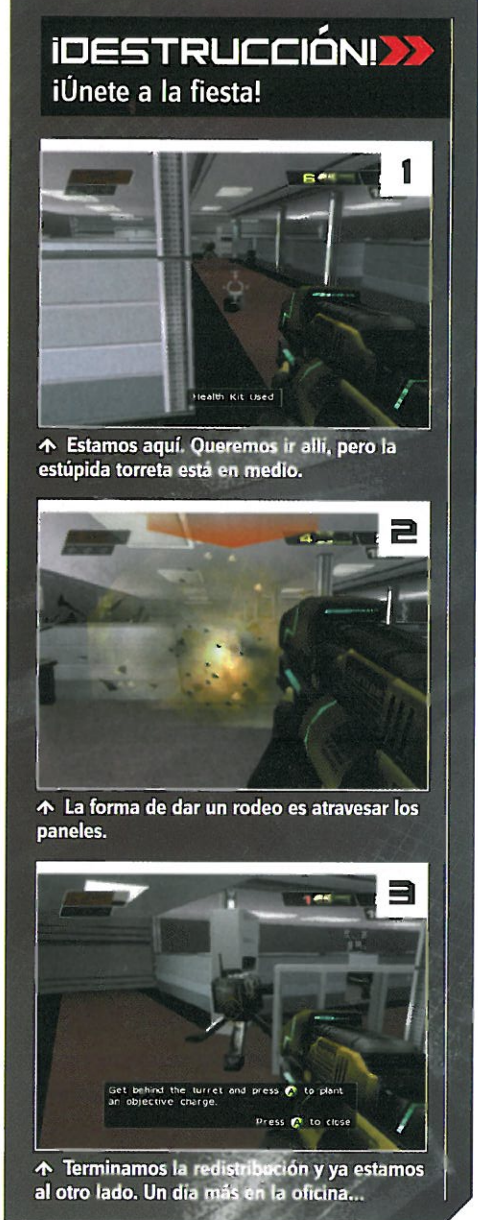
El juego no escatima las escenas violentas.



La visión nocturna es uno de los recursos de Alias.



La novedad gráfica es el *antialiasing*, con lo que el juego ofrece un aspecto mejor al de PS2



Estamos aquí. Queremos ir allí, pero la estúpida torreta está en medio.

La forma de dar un rodeo es atravesar los paneles.

Terminamos la redistribución y ya estamos al otro lado. Un día más en la oficina...

INFORMACIÓN ADICIONAL

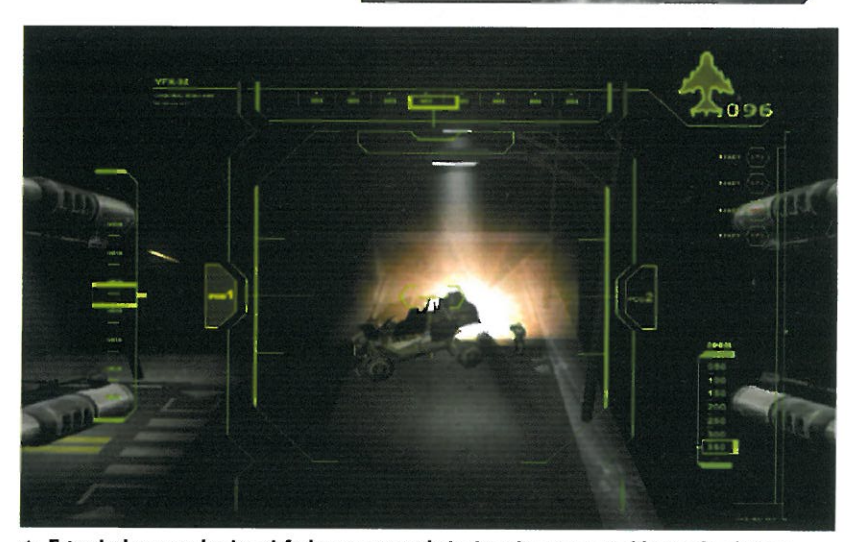
EL CUARTO PODER

Uno de los momentos más conseguidos de *RFII* tiene lugar cuando Alias debe sabotear un mensaje televisivo del dictador. Cuando consigue llegar al plató, allí no queda nadie, pero todavía se escucha a un periodista largando propaganda. Alias lo encuentra escondido dentro de un pequeño cuarto contiguo, con el micrófono y delante de una cámara. El tipo sigue con su trabajo: «Uno de los atacantes se encuentra ahora mismo enfrente de este reportero. Está fuertemente armado y...» ¡Bang! Uff..., que desahogo.

tampoco alcanza una excesiva profundidad. Lo cual tampoco llega a convertirse en un problema, dado que los méritos de la serie *Red Faction* van por otro lado.

De lo que se trata es de ofrecer acción. Rápida, divertida y sin complicaciones. Y eso Volition lo consigue. Un control suave, un desarrollo intenso que no deja al jugador espacio para detenerse ni tiempo para pensar demasiado en lo que hace, una IA competente, una serie de vehículos con los que otorgar variedad al desarrollo, el ocasional acompañamiento de los otros miembros del escuadrón, unas notas de humor aquí y allá y un puñado de armas destructivas, con las que abrirse camino por donde en otros juegos sería imposible, convierten a este *Red Faction II* en una aventura tan entretenida como su predecesora. Ni más, ni menos.

A lo largo de los escasos once niveles del juego, Alias llega a subirse a cuatro vehículos diferentes. Un submarino, un tanque, una armadura tipo *mech* y la torreta de disparo de una nave voladora, son algunos de los niveles más entretenidos de *Red Faction II*. El juego consigue ofrecer una lograda sensación de inmersión gracias a la hábil utilización de una serie de recursos ya conocidos. Las continuas transmisiones que recibe Alias mientras se desarrolla la acción consiguen sugerir que hay un conflicto en desarrollo más allá de lo que el protagonista esté haciendo en cada momento. A eso también contribuye el continuo fluir de compañeros de escuadrón que entrecruza su camino con el de Alias. O el acceder, de vez en cuando, a una visión privilegiada -y general- de la contienda desde la torreta de un *hover* aéreo, desde el que hay que proteger a los miembros de Red Faction. Lo mismo puede decirse de los combates en azotea en los que hay que prestar tanta atención a los soldados del dictador como a los *hovers* que sobrevuelan la cabeza del protagonista. Pequeños detalles, que



Este nivel es para los insatisfechos con su trabajo. Imagina que es tu bloque de oficinas.

DIARIO DE UN REVOLUCIONARIO >> En *Red Faction II* tendrás que hacer algo parecido.

>> Impactos como éste van a destrozar el lugar, dejando fragmentos por todo el escenario. Los combates se desarrollan bajo una lograda sensación de caos.

>> Puede correr, pero no esconderse. En un instante, su cerebro va a adornar los panales de al lado.

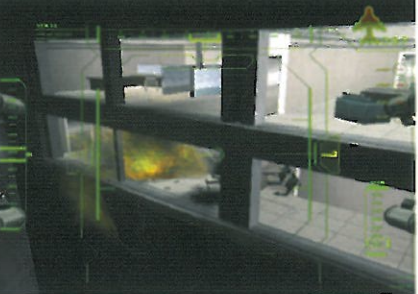
>> ¡No le dispares! Ella juega en tu mismo equipo. En varios momentos de la aventura, estás acompañado por otros miembros de Red Faction.

>> Con un arma en cada mano, puedes disparar de forma independiente con el gatillo derecho e izquierdo. Algo que podrás ver en *Halo 2*.

Pistol picked up



Hay 60 mapas multijugador disponibles.


Esperemos que no suceda en la redacción.

>> sumados al pulso tan firme como lineal con el que Volition conduce la aventura, consiguen el objetivo de atrapar al jugador predispuesto en la acción. Lógicamente, a esto no es ajena ni la apropiada selección de armas -abundan las explosivas- ni la personalidad que aporta a *Red Faction* la mencionada tecnología Geo-Mod. Lo cierto es que ésta se encuentra limitada a zonas concretas de los escenarios. Y, ni mucho menos, el jugador podrá hacer uso de sus armas explosivas cuando lo crea conveniente; al contrario, sólo donde los diseñadores han elegido. De hecho, es perfectamente posible pasar el juego sin necesidad de construir un camino alternativo.

Hay otros defectos y carencias que achacar a los desarrolladores. La única novedad gráfica es el uso del *antialiasing*, con lo que el juego ofrece un aspecto ligeramente mejor al de la versión para PS2. Pero nada más. Por fortuna, el equipo artístico de Volition ha huido de los entornos oscuros y angustiosos de este tipo de juegos, con lo que el resultado final es algo más colorido y luminoso de lo habitual. A la hora de avanzar en grupo, no hay posibilidad de impartir ninguna orden al resto de tus compañeros. Se limitan a dar un paso al frente cuando Alias está bajo fuego enemigo y a no entorpecer su camino. Y, en general, no pasa de ser un *shooter* conservador en su concepción y desarrollo, pero realizado con solvencia y eficacia.

Sin embargo, el mayor reproche que puede hacérsele a Volition es no haber extendido el modo multijugador a *Xbox Live*. Y ni siquiera contar con una opción *System Link*. Y es una pena cuando se tiene en cuenta que es tan válido o más que el individual. *Red Faction II* permite pelear contra *bots* creados por el usuario o contra otros jugadores a pantalla partida. Ninguno de los modos de juego -algunos por equipos- escapa a lo habitual. Pero la enorme cantidad de mapas, alrededor de sesenta, y un diseño enfocado al aprovechamiento de la tecnología Geo-Mod los convierten en parada obligatoria.



POTENCIAL
Una conversión directa de PS2, más el *antialiasing* y muchos mapas multijugador.

ESTILO
La tecnología Geo-Mod sigue siendo única. Lástima que Volition no la explote.

ADICCIÓN
Un sólido diseño de juego de acción hace que el juego pase en un suspiro. Eso y su escasa duración.

LONGEVIDAD
Menos mal que queda un entretenido modo multijugador.

LO MEJOR
+ TECNOLOGÍA GEO-MOD
+ RÁPIDO Y DIVERTIDO
+ MODO MULTIJUGADOR
+ VEHÍCULOS

LO PEOR
- SIN XBOX LIVE
- CONVERSIÓN SIN MEJORAS
- NO ESTA DOBLADO NI TRADUCIDO

RESUMEN
Un entretenido título para los aficionados al género, con un excelente modo multijugador que debería contar con *Xbox Live*.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7,2//10

↑ Hay golpes que requieren de una destreza y un tacto increíble. ¿Queréis probar?

Juega en locales de barrio o en las competiciones más importantes del mundo

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **BLADE INTERACTIVE STUDIOS**
EDITOR: **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **JUNIO 2003**
JUGADOR: **1-2**
WEB: **WWW.CODEMASTERS.COM**

UN ADELANTO


Un simulador de billar excelente con una depurada inteligencia artificial que nos llevará a lo más alto de la competición.

EL PRIMER simulador profesional dedicado al apasionante mundo del billar para Xbox hace su aparición rodeado de un montón de posibilidades y la garantía de ser uno de los más fuertes a todos los niveles. No hay duda alguna: *WCS 2003* es el simulador más completo y definitivo de este increíble deporte; si tenéis la más vaga idea de coger un taco y jugar, no os decepcionará en absoluto. Desde los niveles más altos, como los campeonatos del mundo, hasta el juego más relajado en bares y locales de barrio, el juego ofrece también todas las modalidades, con juegos de 8 ó 9 bolas, mini juegos y un curso completo de trucos, para mejorar el toque de la bola, a cargo de John Virgo. Por supuesto, también podremos jugar a billar americano. La sesión de entrenamiento que incluye es un completo tutorial en la que aprenderemos los rudimentos básicos de este complejo mundillo, bajo la supervisión de Dennis Taylor. Esta es una parte básica del juego, en la que más que colocarte una serie de problemas y desafíos a resolver, Taylor te enseña en tiempo real y corrige tu técnica mientras juegas. En realidad, el modo de entrenamiento es básico. Requiere de mucha paciencia por nuestra parte, pero es la única forma de adquirir las habilidades pertinentes para poder llegar a dominar los entresijos del billar. »


↑ Gasta tus ganancias en buena ropa. Las apariencias son importantes.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» ESTÁN TODOS
Este título es tan completo que permite jugar todas las temporadas y competiciones. Podemos también elegir ser una de las figuras como Ronnie O'Sullivan o Stephen Hendry.

» ESTILÍZATE
Podemos elegir nuestro aspecto en el modo de carrera. Desde la cara, pasando por el color de nuestro atuendo y muchos más detalles como la corbata y las mangas. ¿Queréis ser los mejores vestidos del campeonato?

TRUCOS DE VIRGO »

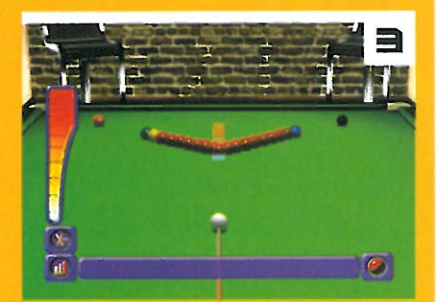
APRENDE con John Virgo a dominar todas las artes del billar.



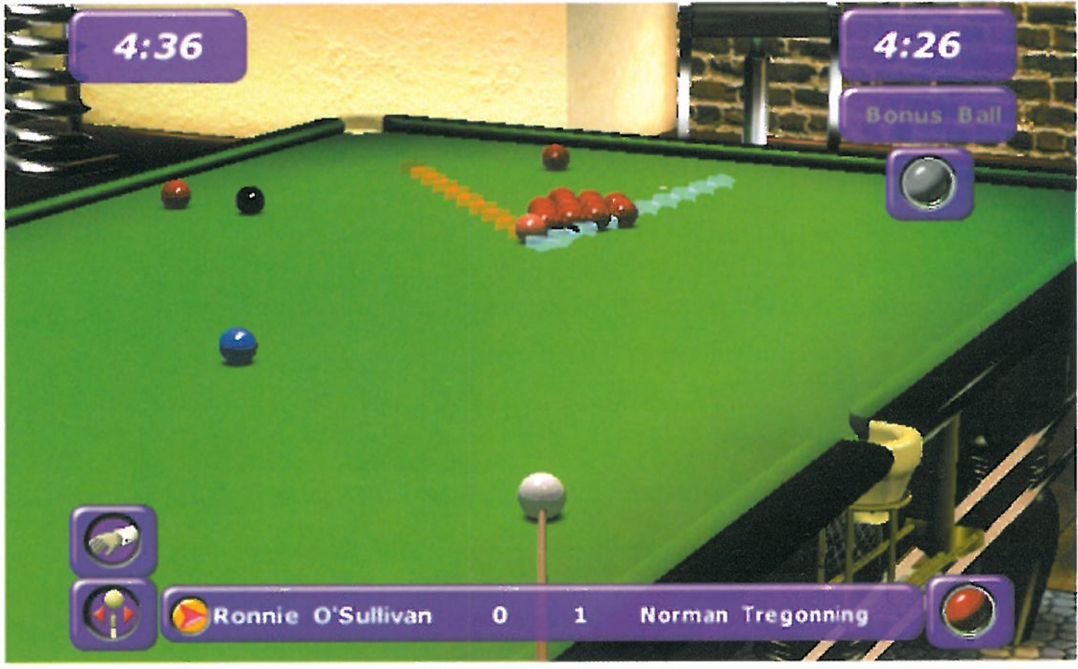
John efectuará una maniobra para que la intentes hacer. Elige ángulo y velocidad.



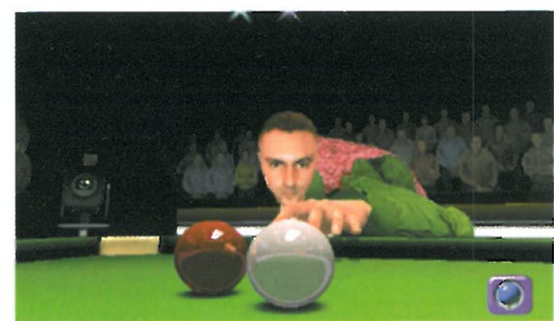
Ahora es tu turno de impresionar a los demás jugadores.



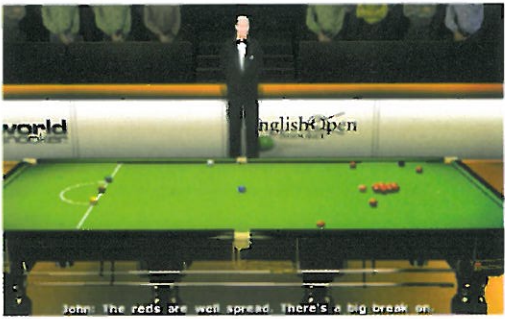
Desgraciadamente, no es fácil desarrollar esta carambola. Hay muchas más pruebas que John tiene preparadas para ti.



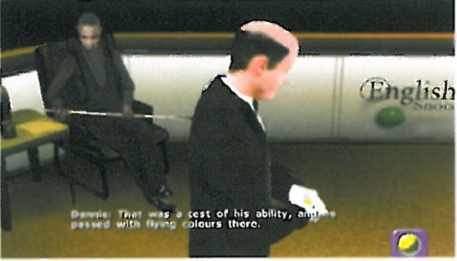
Hay una gran variedad de mini juegos, como este cara a cara contra expertos.



Los programadores son excelentes abrillantando las bolas.



El campo del honor se abre ante nosotros.



¿Árbitro, espontáneo o espectador?

Es el simulador más completo y definitivo de este increíble deporte

» Es importante mejorar porque estamos ante la perfecta recreación de un juego de mesa. Esto significa que en los primeros niveles no se nota tanto la diferencia, pero cuando llegamos al nivel de carrera, cualquier error mínimo hará que comencemos a observar cómo nuestro adversario nos coge la delantera y acaba en diez minutos con la partida sin dejar que volvamos a coger el taco. *WCS 2003* es real como la vida misma. Los comentarios de Dennis Taylor cuando cometemos un error, la respuesta del público en la sala al acertar o al fallar tanto nosotros como nuestro contrario, o el murmullo de fondo hacen sentir una atmósfera de realidad. Incluso se puede escuchar una tos aislada o la voz de alguien que comenta algo más fuerte de lo normal. Es como estar en directo en Eurosport y disfrutar de toda la extensión del juego, de su pasión y de su reacción, convirtiendo este simulador en algo casi humano.

En cuanto al juego en sí, es brillante. No se podía esperar menos de este fantástico simulador, en el que la realidad y el buen juego son una constante. Las opciones son muchas y también podemos incluir unas cuantas ayuditas para que no nos sea tan difícil, como los ángulos de tiro, los indicadores de fuerza y algunas más que nos facilite la vida y nos baje la frustración. Todo ello, completamente configurable, ayudará a que el mejor simulador de billar o *snooker* sea más asequible a nuestro aprendizaje. Lo más importante de este juego es la sensación que transmite al jugador. Emociona y sorprende, engancha e interesa.

Aunque la parte gráfica no es la mejor, lo que hace percibir es sensacional y eso es lo que realmente importa. La única pega es el imperdonable pecado de que no funcione en *Xbox Live*, lo que hubiera sido ya increíble; pero, claro, no existe el juego perfecto. Para finalizar, podemos decir que *WCS 2003* es un juego necesario para cualquier aficionado que sepa lo que es la sensación de idear cualquier carambola, verla en nuestra mente, ejecutarla y encima que nos salga. No lo dudéis. Imprescindible.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Sólido y real. El juego increíble y la atmósfera de comprar la entrada y verlo.

ESTILO
Fácil de manejo y difícil de jugar. Ambiente de salón de billar inglés.

ADICCIÓN
Tan adictivo como coger un taco y jugarnos... lo que sea.

LONGEVIDAD
Muchos extras y un modo de carrera nos harán envejecer antes de ser campeones del mundo.

LO MEJOR
+ REAL COMO COGER UN TACO
+ MOVIMIENTOS Y FÍSICA DEL JUEGO

LO PEOR
- GRÁFICOS POBRES
- SIN XBOX LIVE

RESUMEN
El mejor juego de billar que podamos encontrar. Sin dudarlo ni un momento.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

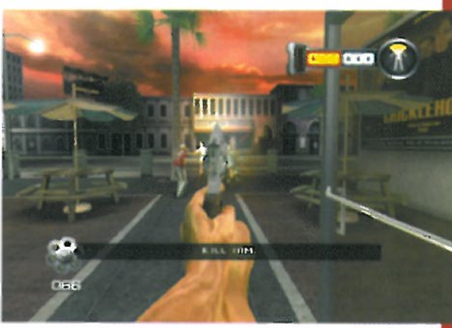
8,2//10



↑ ¡Dos armas a la vez! Pero no te emociones ya que tienes los brazos más tiesos que un no-muerto y no puedes dispararlas por separado.

Yippe-kai-ay John McClane

DIE HARD: VENDETTA



↑ Las hamburguesas no pueden ser malas, ¿verdad?

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	NDA PROD. / BITS STUDIOS
DISTRIBUIDOR:	VIVENDI UNIV. GAMES
LANZAMIENTO:	JULIO 2003
JUGADORES:	1-4
WEB:	WWW.DIEHARDVENDETTA.COM



UN ADELANTO

Juega como John McClane en este *shooter* en primera persona al más puro estilo *La Jungla de Cristal*.

CUANDO llegó este *Die Hard Vendetta* a nuestras manos, no pudimos contener la expresión de «¡Guau! ¡Un juego de *La Jungla de Cristal*! Seguro que tiene mogollón de acción, a John McClane, acción, diálogos cachondos, acción, argumento meritorio y, como no, acción». Pero cual fue nuestra sorpresa al meter el disco y comprobar cómo puede desaprovecharse una licencia y de paso, además, defraudar nuestras expectativas hasta niveles insospechados.

Podríamos comenzar por los gráficos. Si alguien recuerda cómo eran los *shooters* de hace cinco años, entonces imaginará la calidad gráfica de este *Die Hard*. La única diferencia entre aquellos y éste es el aumento de resolución. Nada de todos esos efectos tan espectaculares que podemos ver ahora, todo es muy estándar y sin ningún alarde técnico. Los modelos de los personajes son de lo peorcito que ha pasado por nuestra consola. Su diseño no es bueno, tienen pocos polígonos y además son poco variados. Sírvase de ejemplo la primera misión en la que todos los policías que salen son idénticos.

El diseño de los niveles no mejora mucho más. Parece como si los diseñadores del juego se hubiesen declarado en huelga a lo largo de todo el desarrollo de *Die Hard*. El juego se centra principalmente en escenarios cerrados, pero la sensación de poca imaginación es demasiado evidente. Salas cuadradas o rectangulares dan paso a otras salas geométricamente idénticas mediante unos pasillos totalmente lineales. Y así a lo largo de todo el juego. Si por casualidad te encuentras en una sala con cinco puertas no te preocupes, no te exprimas la cabeza para elegir una, simplemente prueba a abrirlas todas porque sólo una se abrirá. Si a todo esto le añadimos que los escenarios figuran entre los menos extensos que hemos podido disfrutar hasta ahora, el resultado es un claro ejemplo de lo que no debe hacerse para aburrir al jugador. Los puzzles repartidos a lo largo de la aventura entorpecen la historia más que otra cosa. Son complicados, pero no por su dificultad excesiva sino por su puesta en escena. Casi siempre tendremos que accionar interruptores, pero la mayoría de estas veces se encuentran en lugares insospechados y además se confunden con el resto del escenario. Quizá se ha diseñado así para alargar el juego, pero estar dando vueltas por un escenario durante un buen rato sin saber qué hacer para luego descubrir que debíamos accionar ese interruptor que parece de *atrezzo* es de lo más frustrante. »

INFORMACIÓN ADICIONAL

» MODO HÉROE
¡McClane es como Max Payne! Pulsando un botón (y siempre y cuando hayas almacenado suficiente «Tiempo de Héroe») podrás ralentizar el tiempo y administrar un poco de plomo a los malos. Por desgracia, no todo va a ser bueno. Almacenas de forma intermitente ese tiempo, no puedes desactivarlo una vez en marcha y además tienes que soportar un interludio orquestal que molesta más que otra cosa.

» MC CLANE
Si tu imagen de McClane es la del tipo duro que vimos en *La Jungla de Cristal*, entonces será mejor que te olvides de ella. En *Vendetta*, la historia se desarrolla unos años después. Su hija ha crecido y él ya no tiene los músculos de antes sino una cabeza llena de pelo canoso, unas cuantas arrugas y un poco de barriguita. Eso sí, la camiseta de tirantes no se la quita ni para ir a la montaña.

INFORMACIÓN ADICIONAL

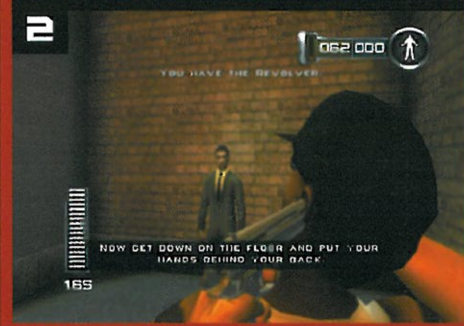
» MULTIJUGADOR
También puedes jugar con otros tres amigos en el modo multijugador que incluye «Deathmatch», «Team Deathmatch», «Capturar la Bandera» y «Rey de la Colina». ¿No tienes amigos? Pues en ese caso utiliza los *bots* que se ponen a tu disposición y desbloquea más mapas y personajes. Este modo es igual que todo el juego: gráficos mediocres en escenarios minúsculos -con la excepción de lo difícil que es abatir a un *bot*-.

¡AGÁRRALOS DEL GAZNATE!

ACECHAR sigilosamente y coger a uno de los malos mientras le apuntas con la pistola es una de las acciones más divertidas del juego siempre y cuando te salga bien. Mira cómo se hace...



JUSTO A TIEMPO: Un civil está rezando así que adopta el modo sigiloso y acércate a los malhechores.



¡CÓGELE!: ¡Ya le tienes! Antes de que los malos se pongan de rodillas, acércate y coge sus armas.



PONLE LAS ESPOSAS: Muy bien, ya les tienes arrestados y preguntan por su destino. ¿Qué harás ahora?



JUSTICIA INSTANTÁNEA: Pensando en esos juzgados a reventar de delincuentes, hemos decidido repartir un poco de justicia burocrática.



Los modelos feos merecen una pequeña paliza.

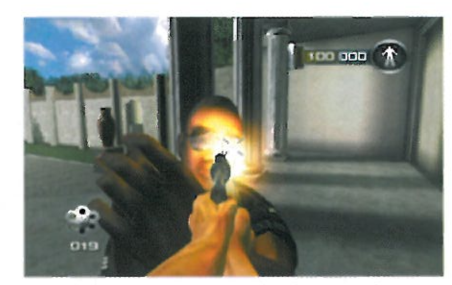


¡Prohibido aparcar aquí!



Segunda planta: Plomo caliente y muerte.

El modo «Héroe» ralentiza la acción del juego pero no lo consigue mejorar



Es tan frustrante que acabarás matando a tus colegas.

Bueno, puede que la acción mejore la cosa. Pues tampoco. La acción es insulsa y monótona. La inteligencia artificial de los enemigos brilla por su total ausencia. Hemos jugado a títulos donde la IA no era muy brillante, pero lo que hemos *disfrutado* en *Die Hard* no tiene parangón. Cuando los malos nos ven lo único que sus cerebros virtuales pueden procesar correctamente es quedarse lo más quietos posibles como si fueran palos, y dispararnos una y otra vez hasta acabar con nosotros. No hacen nada más. Para mejorar la jugabilidad podemos aseguraros que su puntería, al contrario que su inteligencia, es de lo más acertada y serán varias las veces que nos maten desde una distancia inusitada sin que podamos hacer nada.

El juego nos pondrá en ocasiones en situaciones con rehenes. Aquí generalmente deberemos coger al jefe de la pandilla y así, a base de amenazas, poder arrestar al resto sin que los rehenes salgan heridos. La fuerza en estas situaciones no nos ayudará mucho, por lo que deberemos utilizar el sigilo y la pericia. Lo malo viene cuando el resultado final de estas situaciones es totalmente aleatorio. Los malos pueden descubrirnos o no, pero no será gracias a nuestra habilidad con el controlador. En ocasiones seremos más sigilosos que Solid Snake pero, inexplicablemente, nos descubrirán dando al traste la misión. Otras entraremos en la habitación y, misteriosamente, no nos detectarán completando nuestro objetivo. Como decimos el resultado de estos encuentros será aleatorio y desgraciadamente la jugabilidad se resiente. Repetir la misma misión a pesar de hacer las cosas bien no es divertido.

Y para rematar todo el pastel, el control. John McClane se mueve por el juego como si estuviese enganchado a unos raíles y por si fuera poco se queda enganchado misteriosamente en todas las esquinas del mapeado. Los *sticks* responden mal a nuestras órdenes y apuntar a los enemigos sería del todo imposible si no fuese por la ayuda del auto disparo. El precio que tenemos que pagar por esta asistencia es que sólo detecta enemigos cerca, quedando fuera de nuestro alcance los que se encuentran a lo lejos. No sería un problema si éstos tampoco pudiesen dispararnos pero como no es así, la única solución es acercarnos lo suficiente hasta que podamos acertar en su mollera, con la pérdida irremediable de energía en el proceso.

De todos los *Die Hard* que han salido para consolas, el único que se ha salvado es aquel *Trilogy* que salió para Playstation hace ya unos años. Desde entonces han salido unos cuantos juegos más de McClane, pero sin duda este *Vendetta* es el menos apetecible de todos.





Algunos niveles resultan muy poco espectaculares, pero este amanecer es extraordinario.


¿Verdad que no es malo que haya algunas disputas encrespadas?


Muchos abandonos en la etapa del Sáhara.

La carrera más larga

DAKAR 2

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **ACCLAIM STUD. CHELTENHAM**
DISTRIBUIDOR: **ACCLAIM**
FECHA DE LANZAMIENTO: **JUNIO 2003**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.ACCLAIM.COM/DAKAR2**

QUÉ LES PASA a los franceses con las carreras de resistencia? No contentos con las absurdamente largas 24 horas de Le Mans, también son responsables del rally París-Dakar, una enloquecedora carrera de 17 días, durante los cuales se recorren más de 10.000 kilómetros, principalmente por vericuetos no asfaltados y salvajes del norte de África.

Pese a que resulta evidente que es otra vuelta de tuerca a la fórmula de las carreras fuera de pista, *Dakar 2* es un juego de carreras estilo rally, tipo arcade. Puedes hacer virguerías con las marchas, la presión de los neumáticos y con otras lindezas grasientas de este estilo, pero no es ni mucho menos *Colin McRae*. En *Dakar 2*, los coches derrapan por las curvas cerradas sin frenar lo más mínimo, mientras los camiones efectúan trompos de 360º y siguen adelante.

El mayor atractivo lo constituye la campaña, durante la cual no sólo estás obligado a calificarte a través de las distintas etapas, sino que debes procurar situarte al frente del gran pelotón cuando éste llegue a Dakar. Para conseguirlo, tienes a tu disposición toda una selección de camiones, motocicletas y coches. Los camiones son lentos y es difícil maniobrar con ellos en las curvas, pero resultan virtualmente imposibles de volcar; las motos aceleran que da gusto, pero en cambio son muy proclives a sufrir accidentes. Los coches, como cabe suponer, son sólidos y están dotados de muchas aptitudes.

Pese a que la primera fase de *Dakar 2* resulta un poco aburrida, pronto las cosas cambian y adquieren un cierto sabor picante. Sin apenas darte cuenta, te encuentras en mitad de las montañas de Marruecos eludiendo las profundas roderas de los senderos o saltando a toda marcha por entre las dunas arenosas del Sáhara. La velocidad resulta estimulante, la conducción intuitiva y las distintas superficies -asfalto, barro y arena- te obligan a ajustar convenientemente tu forma de conducción. Hasta aquí, ninguna diferencia con *Rallisport Challenge*. Pero procura cuidar bien el vehículo, ya que si lo sometes a un esfuerzo desorbitado pronto van a verse afectadas de forma negativa tanto su velocidad como su dirección.

Si mientras circulas fuera de pista no sientes escrúpulos por el realismo, *Dakar 2* resulta divertidísimo y posee un valor enorme en cuanto a posibilidades de seguir jugando con él. El aspecto de los daños ejerce un clarísimo equilibrio en relación con la necesidad de pulsar el freno de mano en cada curva y los circuitos resultan variados. En cuanto al aspecto gráfico, lo cierto es que no se halla a la altura de los mejores del género, pero -tanto si se trata de un amanecer en la carretera de un cañón de Algeria, o de la banda sonora con música tribal africana- no hay duda de que se trata de un juego con detalles más que suficientes como para destacar.

INFORMACIÓN ADICIONAL

SALTA
Lo más emocionante en una motocicleta es saltar. Las ondulaciones sirven para que éstas emprendan el vuelo, lo que resulta perfecto para efectuar adelantamientos con estilo.


Si fuerzas demasiado tu coche, irá como una tortuga.

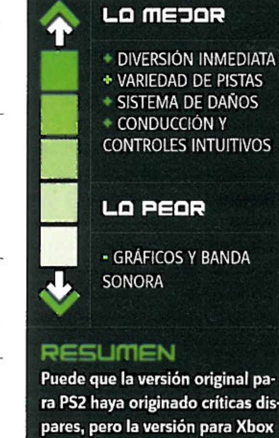
XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
No coloca precisamente a tu Xbox en situación comprometida, pero el cambio de tramas resulta bastante rápido.

ESTILO
Algunas ubicaciones sobresalientes y efectos bonitos, pero los aspectos visuales y la banda sonora resultan algo insípidos.

ADICCIÓN
La sensación de velocidad resulta vertiginosa.

LONGEVIDAD
Muchos coches y pistas a desbloquear. Un modo multijugador de locura le asegura una larga vida.



LO MEJOR
+ DIVERSIÓN INMEDIATA
+ VARIEDAD DE PISTAS
+ SISTEMA DE DAÑOS
+ CONDUCCIÓN Y CONTROLES INTUITIVOS

LO PEOR
- GRÁFICOS Y BANDA SONORA

RESUMEN
Puede que la versión original para PS2 haya originado críticas dispares, pero la versión para Xbox ha sido mejorada notablemente.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6,8//10



↑ La activación del medidor de turbo recubre la pantalla con una ráfaga de líneas de velocidad.



↑ No lo pruebes en casa.



↑ Detroit al más puro estilo *Blade Runner*.

Corre por las calles más famosas del mundo en una de las competiciones más mortíferas

SPEED KINGS

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **CLIMAX**
DISTRIBUIDOR: **ACCLAIM**
LANZAMIENTO: **JUNIO 2003**
JUGADOR: **1-2**
WEB: **WWW.ACCLAIM.COM**



Las carreras ilegales por las calles son un marco competitivo para que puedas salir adelante.

PESE a que las generalizaciones demoledoras y las comparaciones poco ajustadas constituyen una muletilla muy bien aprovechada por parte de los analistas perezosos, en ocasiones aparecen títulos que pueden muy bien condensarse en una sinopsis de tres letras. *Speed Kings* contribuye a simplificar aún más estos mini análisis: *Burnout*, pero sobre motos.

Los juegos de carreras estilo arcade se han situado en la palestra del mundo de los juegos y el éxito conseguido por *Burnout*, tanto a nivel de críticas como a nivel de ventas, ha contribuido a que Acclaim haya extendido la fórmula a estas amenazadoras máquinas de dos ruedas tan queridas por los tipos machos enfundados en chaquetas de cuero. Y, afortunadamente, esta fórmula ha permanecido en gran parte intacta, ya que en este caso, y desde el principio, el lema que se ha tenido en cuenta es proporcionar diversión. *Speed Kings* resulta a la vez regocijante y exigente, y a semejanza de lo que ocurría con su antecesor espiritual de cuatro ruedas, el hecho de estar entrando y saliendo continuamente del tráfico -si bien ahora en una enorme y potente motocicleta- constituye una pura delicia de juego.

El entorno de las carreras se sitúa siempre en las calles y, a medida que avanzas en el juego, disfrutarás destrozando zonas residenciales tan diversas como las situadas en Hamburgo o en Londres. Existen muchas y diversas formas de correr, pero la esencia de juego gira alrededor del, digámosle modo «Meet» o «Encuentro»: una especie de campeonato al que, debido a la naturaleza ilegal de las carreras por las calles, no se le llama así. Cada «Meet» o «Encuentro» está constituido por una serie de tres carreras, en las que el jugador compite frente a otros cinco corredores e intenta obtener los puntos suficientes para desbloquear el encuentro siguiente.

A aquellos jugadores que estén acostumbrados a jugar con *Burnout* el juego les parecerá artificiosamente duro, especialmente debido al hecho de que resulta mucho más difícil caerse de un coche que de una moto. De hecho, invertirás muchísimo tiempo arrastrando tu espalda por el asfalto mientras luchas por dominar la bestia que llevas entre las piernas; y los maratones abundarán antes de que seas capaz de finalizar una vuelta sin haber dado un tumbo. Pero la virtud de las dos ruedas, en comparación con las cuatro ruedas, se halla en que el desarrollador ha sido capaz de introducir algunos trucos muy interesantes. Con gran diferencia, el más enternecedor es el del movimiento de «powerdown». En caso de que un vehículo pesado se cruce inesperadamente en tu camino, basta con que simplemente pulses el botón del »



↑ Comprobarás que resulta coherentemente fantástico.



↑ Golpear a los oponentes puede convertirse en un deporte.

INFORMACIÓN ADICIONAL

CLUB DE LA LUCHA
Puedes atacar a tus oponentes en medio de las carreras y echarlos por los suelos. Pocas cosas hay tan satisfactorias como pegar un certero patadón y proclamarte ganador.

TRUCOS
Los jugadores pueden realizar trompos, rodar sobre la rueda trasera y realizar acrobacias con las manos sobre el manillar. Cuanto más peligroso resulte el truco, más pronto se llena tu medidor de turbo.

AVERIGUA LO QUE SIGNIFICA PARA MÍ

LOS RETOS de respeto constituyen una parte crucial del juego y en cada carrera dispondrás de tres intentos para conseguir superarlos con éxito.



↑ Los retos aparecen listados a medida que se va cargando la carrera. Por cada reto que consigas superar, obtendrás un punto de respeto.



↑ Conducir ante cámaras que miden la velocidad a una velocidad predeterminada es una de las formas de obtener respeto. Pero que nadie lo intente en la vida real...



↑ Con el respeto suficiente, podrás desbloquear como premio motocicletas nuevas, entre las que encontrarás modelos clásicos o el último grito en materia de caballos desbocados.



↑ Derrapa y obtén puntos de turbo.



↑ Lucha contra fenómenos meteorológicos.



↑ Hay un montón de motocicletas para desbloquear. ¡Hazte con ellas!



↑ Golpear la parte trasera de vehículos desprevenidos resulta realmente doloroso.

«powerdown» para inclinar tu moto sobre uno de sus costados y derrapar por debajo del camión transgresor. Es una idea estupenda que resulta visualmente dramática y fantástica a la vez.

Los niveles son interactivos y te verás obligado a responder sobre la marcha a los retos que presenta el entorno. Por ejemplo, a lo largo de la última fase del juego, cuando atraviesas los Alpes suizos, encontrarás un corrimiento de tierras que te verás obligado a superar. Se puede llenar un medidor de turbo efectuando diversas piruetas peligrosas en medio de la carrera, que van desde hacer descabalgar de sus monturas a los rivales propinándoles un buen puñetazo, al más puro estilo *Road Rash*, hasta lanzarse a velocidades obscenamente rápidas apoyando únicamente los pies sobre el sillín de la moto. El hecho de activar el medidor de turbo convierte en sombras coloreadas a todos los demás vehículos, y la sensación de sortearlos con éxito a una velocidad supersónica es algo que los simuladores de conducción reales simplemente no se hallan en condiciones de replicar.

Como los jugadores se caerán de sus motos con frecuencia, Climax ha incluido el ejemplo más relevante de «no distanciamiento» que jamás hayamos visto. El resultado es incierto, ya que, aunque mantiene el interés de las carreras asegurando que el espaciamiento entre corredores no resulte desorbitado, siempre tienes la sensación de que, tanto si conduces bien o mal, el éxito o el fracaso siempre están al alcance de tu mano. En conjunto, se trata de un paquete sublime que, pese a estar marcado por la sombras de *Burnout 2*, puede llegar a convertirse en un éxito.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Funciona con suavidad y tiene buen aspecto, sin ningún movimiento extraño pese al ritmo enloquecido.

ESTILO
El juego no ofrece en conjunto un mal aspecto visual.

ADICCIÓN
Al principio los controles pueden resultar molestos, así que ajusta el botón de las opciones escogiendo las que mejor se adapten a tu gusto.

LONGEVIDAD
Una tonelada de encuentros, 21 motocicletas, modo «Grand Prix», modos tipo «Tag», y carreras mano a mano.

LO MEJOR
+ ASPECTO Y ESTILO
+ COLECCIÓN DE MOTOCICLETAS NUEVAS Y CLÁSICAS

LO PEOR
- FRUSTRANTE SI NO PUEDES DOMINAR LAS MOTOCICLETAS
- DEMASIADO PARECIDO A BURNOUT

RESUMEN
A pesar de ser una derivación, es muy recomendable para todos aquellos a quienes guste disfrutar de un buen juego de carreras.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7,0 // 10

NÚMEROS ATRASADOS

DIRECTORIO DE DEMOS

ROX 1
- Video especial lanzamiento

ROX 2
- Project Gotham Racing
- NHL Hitz 20-02
- Mad Dash Racing
- Fusion Frenzy

ROX 3
- Wreckless
- Amped: Freestyle Snowboarding
- Blood Wake
- Dave Mirra Freestyle BMX 2

ROX 4
- Gun valkyrie
- Oddworld: Munch's Oddysee
- Dead or Alive 3
- Cel Damage

ROX 5
- Jet Set Radio Future
- NBA Inside Drive 2002
- Max Payne
- Dark Summit
- Crash Bandicoot

ROX 6
- Spider-Man: The Movie
- Circus Maximus
- Gun Metal
- Star Wars: Jedi Starfighter

ROX 7
- Conflict: Desert Storm
- Street Hops
- Enclave

ROX 8
- Crazy Taxi 3
- Hunter: The Reckoning
- Taz: Wanted
- Battle Engine Aquila

ROX 9
- Colin McRae Rally 3
- Deathrow
- Rally Fusion
- Chase
- Hitman 2

ROX 10
- Splinter Cell
- Deathrow
- Sega GT 2002
- Chase
- Madden NFL 2003

ROX 11
- Blinx
- ATV 2
- Battle Engine Aquila
- Tigre Woods 2003
- Tom Clancy's Ghost Recon
- Quantum Redshift

ROX 12
- ToeJam & Earl III
- Fireblade
- Reign of Fire
- NBA Inside Drive 2003
- Splashdown
- TransWorld Snowboarding
- Mat Hoffman's Pro BMX 2

ROX 13
- Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- Shenmue II
- Panzer Dragoon Orta
- The House of the Dead III
- Lamborghini
- Vexx

ROX 14
- Racing Evoluzione
- MX Superfly
- Pro Race Driver
- Dr Muto
- Panzer Dragoon Orta
- Colin McRae Rally 3
- Spider-Man
- Tom Clancy's Ghost Recon

ROX 15
- Return to Castle Wolfenstein
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Kung Fu Chaos
- MechAssault
- V-Rally 3
- Yager



















CUPÓN DE PEDIDO

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

C. P. ....Población ....

Provincia ....

Teléfonos ....

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ________________ Caducidad: __ / __

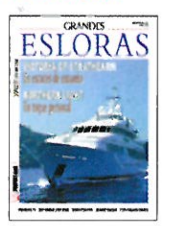
Nombre del titular: ________________ Firma: ________

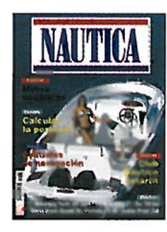
☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8
☐ nº9 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14 ☐ nº15

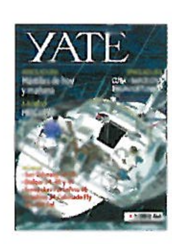


MC EDICIONES S.A. www.mcediciones.es
Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona
Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

Náutica











Decoración



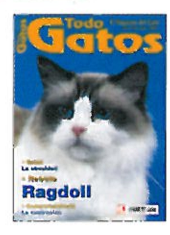






Animales y Plantas











Moda, salud y belleza



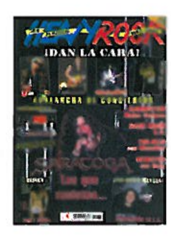






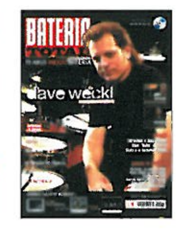
Música











T.I.C. (tecnología de la información y comunicación)





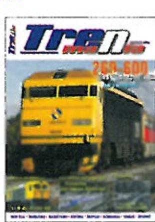




Hobbies y entretenimientos













Tuning





Videojuegos







Ciencia



Labores



Creatividad Digital







Ultimos lanzamientos





El fruto de la buena comunicación

PLAYLIVE



UNA GALAXIA TODAVÍA MUY LEJANA

ES DIFÍCIL que leas nada sobre este tema en otro lugar de la revista, ya que el tema no está directamente relacionado con Xbox. Pero es interesante reseñar que *Star Wars Galaxies*, en su versión para PC, ya está en marcha y funcionando. Cierto es que a trompicones, pero ahí está.

El pasado mes de mayo, LucasArts anunció que suspendía temporalmente el desarrollo de las versiones de *SWG* para PS2 y Xbox, con el objetivo de concentrarse en el lanzamiento de la versión para PC. Ahora se ha podido comprobar que la versión para PC necesitaba esa ayuda extra. Y algunas más. *SWG* ha sido lanzado con la habitual retahíla de problemas en el género de los juegos masivos multijugador. Problemas de registro y conexión en los primeros días, quejas de usuarios que no entienden el por qué deben pagar para testear una beta, contenidos que todavía no han sido incluidos -por ejemplo, los vehículos o la Fuerza- y la desorientación de estar inmerso en un gran universo virtual sin saber muy bien qué hacer y cómo llevarlo a cabo. También se habla mucho del potencial que exhibe el juego; de la emoción que conlleva participar en un universo *Star Wars* gigantesco y vivo.

Es de suponer que el éxito del juego ayudará a retornar el desarrollo para consolas más pronto que tarde, pero el caso es que *SWG* aún está verde, muy verde. También es de suponer que habrá que esperar un tiempo hasta que el universo persistente de LucasArts funcione a pleno rendimiento. Y otro todavía mayor hasta que la versión para Xbox esté disponible. Es de esperar que, al menos, el primer universo persistente *on line* para Xbox llegue en mejor forma que su predecesor. Además, los usuarios de consola no están acostumbrados a *sufrir* tanto como los de PC.

Hay otros títulos con los que disfrutar. *Return to Castle Wolfenstein* y *MotoGP 2* son dos de las mejores opciones. Mientras *MotoGP* funciona estupendamente a través de la Red, muchos jugadores de *RTCW* se ven obligados a elegir con cuidado las partidas para evitar problemas de *lag*. No es una situación que afecta sólo a los usuarios de aquí, sino que ha sido una queja generalizada sobre el juego de Nerve Software.

Lo que sí es de aquí es una iniciativa para solicitar a Telefonica la activación del modo *Fasthpath* en las líneas ADSL. El contenido de la propuesta está disponible en la Web www.petitiononline.com/fpspain/, desde donde quien lo desee puede sumarse a ella. La cosa ya va por las 11.000 firmas. En el texto de la petición se argumenta que el modo *Fasthpath* reduce la latencia de las conexiones sin ninguna disminución en su calidad. Se explica el cómo y también se afirma que muchos proveedores europeos ya han asumido esa opción de la que se benefician especialmente aplicaciones como el juego *on line*, entre otras. ¿Responderá Telefónica?

Live Noticias

NOVEDADES EN XBOX LIVE

Disponibles las descargas para *Wolfenstein y Soldier of Fortune II*

SIN DUDA, uno de los mayores atractivos para los jugadores de *Xbox Live* es la posibilidad de descargar nuevos contenidos para los juegos. Y algunos desarrolladores están cumpliendo lo que prometieron. *Return to Castle Wolfesntein* ya contará con dos nuevos mapas para cuando esta revista llegue a los quioscos. Y Nerve Software ya ha anunciado un tercero para principios de agosto, concretamente el día 6. Se llama «Chateau», un castillo de intrincado diseño en el que los aliados deben entrar y encontrar unos documentos para retransmitirlos. Los nazis, claro, son los que pretenden exactamente lo contrario. Admitirá los modos «Objective», «StopWatch» y «Elimination», al igual que «Safe» y «Barn», ya disponibles. Lo que el desarrollador no ha comentado es porqué las descargas de «Safe» y «Barn» sólo ocupan un puñado de bloques. Parece que el mapa ya estaba en el juego, sólo que bloqueado.

Gratuitous Games, por su parte, ha anunciado un calendario de cinco descargas durante los meses de verano para *Soldier of Fortune II*. «Ruins» y «Kremenchug Hydroelectric» son dos nuevos mapas disponibles desde julio. El primero escenifica una serie de ruinas de templos antiguos, mientras que el segundo se corresponde con una planta de energía. «Oilrig» -estación petrolífera- y «Cheapshot Forest» -otra jungla- serán publicados a final de mes. Y «Kowloon Market» -escenario urbano- llegará a finales de septiembre.

Estas son las últimas novedades, pero los meses recientes han visto publicado una considerable cantidad de material descargable. *MechAssult* ya tiene en su haber cuatro paquetes que incluyen mapas, modos de juego y unos cuantos mechs. *Unreal Championship* cuenta con cuatro nuevos mapas entre los que destaca el muy bonito «Otaros Run», una especie de bosque extraterrestre para Capturar la Bandera. «Inferno», «Aquamortis» y «Leviatán» son mapas *Deathmatch* de tamaño pequeño y medio. Atari también ha lanzado un parche que desactiva el *antialiasing* del juego y que tiene el objetivo de mejorar la tasa de fotogramas por seguro.

Star Wars: Las Guerras Clon también ha recibido dos añadidos bajo el nombre de «Kashyyk» -para el modo «Conquista»- y «Ren Vhar» -«Zona de Control»-. Otros títulos que han recibido el tratamiento *Live* son *MX Superfly*, *ToeJam and Earl 3* y, por supuesto, *Splinter Cell* con el nivel *Kola Cell*. A lo que hay que sumar las actualizaciones de estadísticas para juegos deportivos de poco tirón por aquí. Los propietarios ya saben cuáles son. Seguiremos informando.

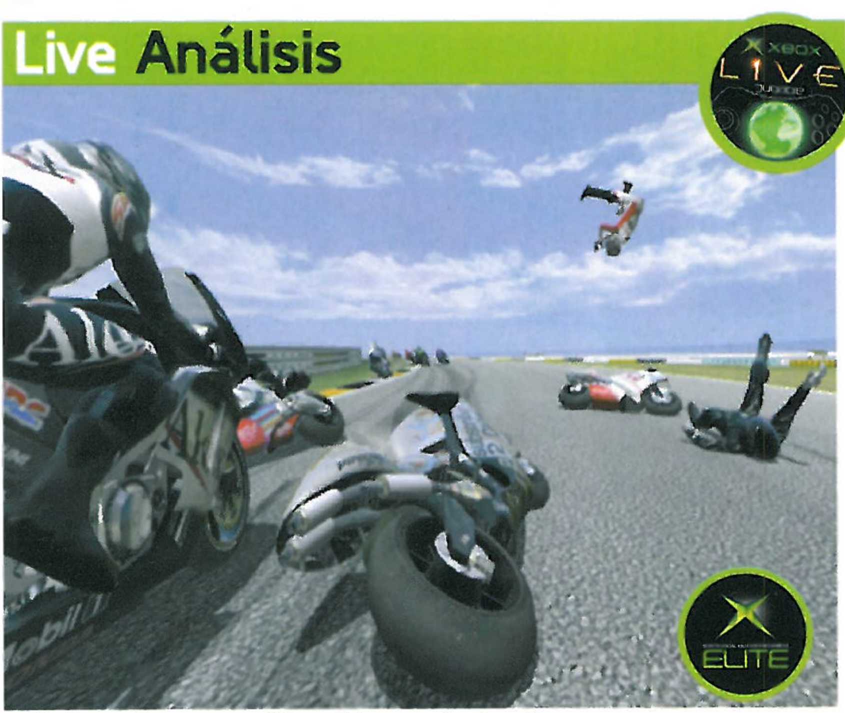
CLANES

Wolfenstein organiza a los jugadores

AL IGUAL que ya sucedía entre la comunidad de jugadores *on line* de PC, los aficionados a *Xbox Live* están comenzando a organizarse en clanes. Ahora, en concreto, nos centramos en los de *Return To Castle Wolfenstein*. Para quien no lo sepa, un clan es un grupo de amigos que se juntan en la Red para practicar con su juego favorito, adquirir una reputación, retarse con otros clanes y participar en torneos *on line*. *RTCW*, con su modo multijugador por equipos, es un título idóneo para que los clanes germinen como setas. Y así está sucediendo. Jugando *on line* a *Wolfenstein*, no es difícil encontrar a jugadores españoles pertenecientes a clanes como «Hispano», «El Equipo A», «Neo», «Los Apatrulleros», «Infernal Killer Clan», «EOL Patrol», «Los Mejores» o «Último». Lo habitual es que el nombre del jugador perteneciente a alguno de esos grupos añada las iniciales del mismo a su *Gamertag*. Algunos se lo toman como una instrucción militar y otros están más preocupados de divertirse jugando, pero lo normal es que acepten nuevos miembros sin problemas.

No es una práctica que se reduzca al título de Nerve ya que también podemos encontrar clanes en *Unreal Championship*, *MechaAssault* o *Ghost Recon*. En cualquier caso, los clanes son una clara muestra de cómo va creciendo la comunidad de *Xbox Live* y se establecen relaciones entre sus usuarios. Os animamos a que nos envíes información de vuestros clanes y vuestra página Web, si tenéis, que aquí publicaremos.

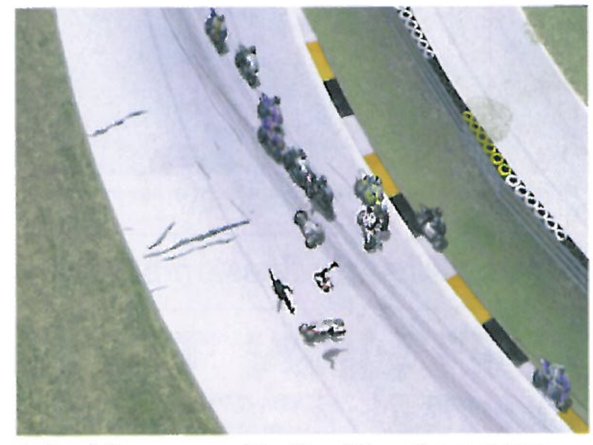
Live Análisis



No siempre tiene que ser así. Las colisiones pueden desactivarse.



Hay que pisar la línea.



Una de las numerosas vistas disponibles en las repeticiones.

Climax soluciona los problemas de la demo *on line*

MOTOGP 2: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	CLIMAX
EDITOR:	THQ
DISTRIBUIDOR:	PROEIN
LANZAMIENTO:	JUNIO 2003
JUGADORES:	1-16
WEBSITE:	WWW.THQ.COM/GAMES/52016/

CUANDO son buenos, los juegos de competición deportiva son los más apropiados para *Xbox Live. MotoGP 2* no es una excepción y ofrece su mejor lado en el juego *on line*. Todas las bondades del modo para un jugador continúan presentes -gráficos, control, circuitos, etc...-, pero con algunos añadidos que amplían la experiencia.

En *Xbox Live, MotoGP 2* cuenta con dos modos extra de juego que descubren el lado más arcade de la obra de Climax. El modo «Acrobacias» permite recorrer todos los circuitos con el viejo sistema de *checkpoints* en diversos puntos de los circuitos. Cruzar el punto de control a tiempo otorga unos segundos más con los que alcanzar el siguiente, además de premiar las virguerías realizadas con la máquina. El segundo, «Marcaje», divide el circuito en una serie de tramos. El jugador que realiza el mejor tiempo lo «posee» hasta que alguien lo mejore y pase a un nuevo dueño. Es otra forma de jugar a *MotoGP*.

Pero lo verdaderamente llamativo de su modo *on line* es la forma en que está integrado con la experiencia de juego general y cómo se han solucionado los problemas que afectaban a *Moto GP On line Demo*. Al arrancar el juego, puedas utilizar tu perfil en *Live* tanto para jugar tanto *on* como *off line*. Las puntuaciones realizadas jugando contra la consola automáticamente engrosan las estadísticas *on line*, mientras que las opciones de personalización de moto y piloto permiten crearse una imagen inconfundible dentro de la comunidad *on line*. De hecho, el modo para un jugador acaba convirtiéndose en el entrenamiento necesario del usuario para jugar en *Live* con un piloto personalizado. Ahí le das un aspecto y mejoras sus características mientras juegas el modo «Campeonato» hasta tener un piloto a la altura de los mejores, listo para saltar a la arena *on line*.

En *MotoGP2* es fácil y rápido encontrar partidas *on line* que funcionan sin ningún *lag* apreciable. Pero además, Climax ha tomado medidas para frustrar a los memos y tramposos que se entrometían en las partidas. Si alguien decide ir en sentido contrario a los demás jugadores, pasará a través de ellos como un fantasma. Sin colisionar. Los atajos han sido eliminados o resultan más difíciles de tomar sin acabar por los suelos.

Y, lógicamente, la emoción de competir contra oponentes humanos sitúa la experiencia a un nivel muy superior del modo *off line*. Un nuevo éxito por parte de Climax.

VEREDICTO LIVE

POTENCIAL
Fuera los jugadores anti deportivos. Ahora *MotoGP* es menos frustrante y más técnico.

CONFIGURACIÓN
Suave y rápido.

VARIEDAD
Hay seis circuitos más que en el original -16, en total- y una veintena de pilotos.

LIVE
Referencia obligada dentro de *Xbox Live*.

LO MEJOR
- PERSONALIZACIÓN DE MOTO Y PILOTO
- FUNCIONAMIENTO
- GRÁFICOS
- CONTROL

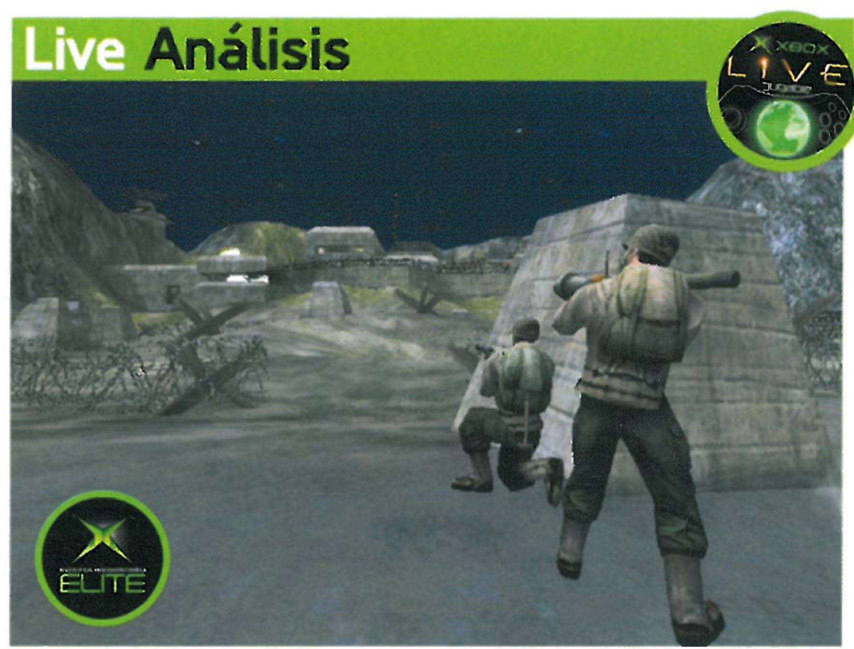
LO PEOR
- CURVA DE APRENDIZAJE COMPLICADO PARA NOVATOS

RESUMEN
El mejor juego de carreras en Xbox cobra una nueva dimensión con *Live*. Indispensable para los amantes de la velocidad.

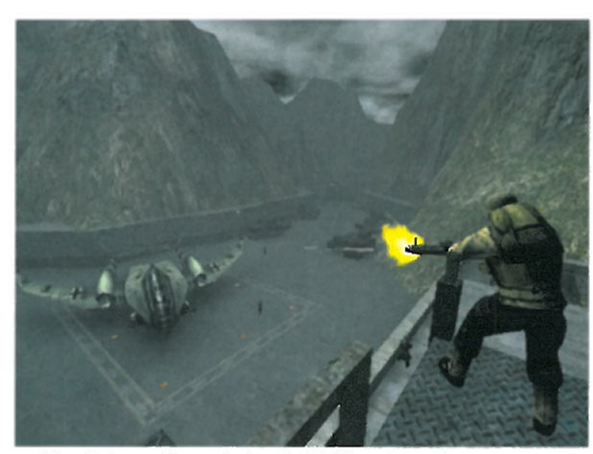
PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

****

Live Análisis


Este juego ha reemplazado a *Ghost Recon* en nuestras preferencias.


Cada equipo debe incluir todas las clases de unidades.


Uno de los mejores niveles de *Wolfenstein* en *Live*.

«Medic! Medic!» Acostúmbrate a escucharlo

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **NERVE SOFTWARE**
EDITOR: **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **MAYO 2003**
JUGADORES: **1-16**
WEB: **WWW.CASTLEWOLFENSTEIN.COM**

EL MODO multijugador de *Return to Castle Wolfenstein* difiere enormemente de lo que ofrece la experiencia para un jugador. Y la sobrepasa de largo. Aquí la cosa sigue yendo de apartar nazis del camino, pero la jugabilidad es algo completamente nuevo y diferente. Al menos, en Xbox.

Lo que Nerve ha hecho ha sido tomar prestado el planteamiento del archi-popular *Counter-Strike* -el título *on line* más jugado en PC y, próximamente, en Xbox- y darle forma dentro de los parámetros del universo *Wolfenstein*. Es decir, todos los modos de juego son por equipos. Y la presencia de cuatro clases distintas de soldados obliga al jugador a mantenerse fiel a la premisa.

Las unidades son las mismas por cada bando, excepto por las diferencias lógicas de armamento entre aliados y nazis: el soldado es el que carga con la artillería pesada, lo que incluye el lanzallamas y el bazooka; el médico reparte paquetes de salud y puede revivir a los caídos en combate con una inyección; el ingeniero se encarga de activar y desactivar bombas, así como de reparar las ametralladoras fijas; el teniente, por último, reparte munición y puede ordenar bombardeos aéreos. La coordinación entre los integrantes de cada equipo es imprescindible si no se quiere acabar en los últimos puestos de las estadísticas. Quizás por eso abundan tanto los clanes entre los jugadores de *Wolfenstein*. También entre los españoles.

Los modos de juego incluidos son «Elimination» -«Deatmatch», por equipos-, «Checkpoint» -hay que dominar una serie de puntos del mapa izando la bandera del bando correspondiente-, «Objetive» - en el que tendremos que cumplir una serie de objetivos en el mapa para ganar la partida en un plazo de tiempo- y «Stopwatch» -lo mismo, pero tras la primera ronda se intercambian bandos-. Las partidas abundan y es fácil encontrar a jugadores españoles. El juego presenta algunos problemas de *lag* y cuelgues ocasionales, pero la mecánica de juego es endiabladamente divertida, el diseño de mapas excelente y la comunicación mediante *Xbox Communicator* añade una dimensión a *RTCW* de la que carece el original para PC. Nerve ha prometido seguir publicando nuevos mapas para descargar con *Xbox Live* que ampliarán los 13 presentes.

RTCW es un título de compra obligada para cualquier aficionado a los juegos de acción y con acceso a *Xbox Live*. No tiene los mejores gráficos, pero sí ofrece una experiencia nueva, muy divertida y, hoy por hoy, sin ningún rival.



VEREDICTO LIVE

POTENCIAL
Todo un nuevo estilo de juego en Xbox en el que el *Communicator* es imprescindible.

CONFIGURACIÓN
Encontrar partidas es fácil y rápido. Cuidado con el *lag* y los cuelgues.

VARIEDAD
Los modos de juego están bien, a la espera de los nuevos mapas descargables.

LIVE
Uno de esos títulos obligados. Una experiencia única a medio camino entre *Ghost Recon* y *UCH*.



LO MEJOR
+ MODOS DE JUEGO
+ DISEÑO DE MAPAS
+ ARMAS
+ TRABAJO EN EQUIPO

LO PEOR
- LAG
- CUELGUES OCASIONALES
- NÚMERO DE MAPAS

RESUMEN
Un juego *on line* como no hay otro. Fresco, divertido y vibrante.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



Xbox Live - Los juegos

¿Quieres jugar *on line*? Enumeramos las posibilidades disponibles: los títulos que ya están a la venta y poseen opciones *Live*, bien de juego o de descarga de contenidos. Más abajo, recopilamos los títulos en preparación con un ojo puesto en Live.

Ya disponible

Los juegos que ya puedes encontrar en tu tienda habitual.

JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR	JUGADORES	D/L CONTENT?	ROX	PUNTUACIÓN	GÉNERO
Brute Force	Digital Anvil	Microsoft	1-8	Sí	17	8,5	Shooter táctico
Burnout 2: Point of mpact	Criterion Games	Acclaim	n/a	Estadísticas	16	9	Carreras
Capcom Vs SNK 2 EO	Capcom	Capcom	2	No	15	7.9	Beat 'em up
Mechassault	Microsoft	Microsoft	2 - 8	Sí	Nº 11	7,3	Shooter de mechs
Midnight Club 2	Rockstar San Diego	Rockstar Games	2-8	No	n/a		Carreras
Midtown Madness 3	Digital Illusions	Microsoft	2- 8	Sí	17	7,5	Carreras
MotoGP 2	Climax	THQ	2 - 16	No	16	9.4	Carreras
MX Superfly Pacific Coast	P&L	THQ	n/a	Sí	13	7.5	Deportes Extremos
NBA2K3	Sega	Atari	2 - 4	No	13	6.0	Deportes EE.UU.
NFL2K3	Sega	Atari	2 - 4	No	14	7.8	Deportes EE.UU.
NHL2K3	Sega	Atari	2 - 4	No	14	7.9	Deportes EE.UU.
Return to Castle Wolfenstein	Nerve Software/id	Activision	2 - 16	No	15	9.2	Shooter
Soldier of Fortune 2: Double Helix	Gratuitous Games	Activision	1-12	Sí	17	6,5	Shooter 1ª persona
Star Wars: Las Guerras Clon	LucasArts	LucasArts	2 - 8	No	16	7,7	Acción
Star Wars: Knights of the Old Republic	Bioware	Activision	1	Sí	n/a		Rol
Tom Clancy's Ghost Recon	Red Storm Entertainment	Ubi Soft	2 - 16	No	12	8.4	Shooter por equipos
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	Ubi Soft	n/a	Sí	10	9,2	Acción / Aventura
ToeJam & Earl III: Mission to Earth	Sega	Microsoft	n/a	Sí	13	8,0	Plataformas
Whacked!	Microsoft	Microsoft	2 - 4	No	11	6,0	Party game
Unreal Championship	Digital Extremes	Atari	2 - 16	Sí	11	8.5	Shooter

Próximamente

Muchos programadores no van a tener vacaciones este año.

JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR	GÉNERO	LANZAMIENTO
Amped 2	Microsoft	Microsoft	Deportes extremos	Otoño 2003
Armed & Dangerous	Planet Moon Studios	Activision	Acción	Otoño 2003
Black 9	Majesco	Majesco	Acción	Otoño 2003
Conker: Live & Uncut	Rare	Microsoft	Acción	n/a
Counter-Strike	Valve	Vivendi	Shooter por equipos	Otoño 2003
Dead Man's Hand	Human Head Studios	Atari	Shooter 1ª persona	Otoño 2003
Ford Racing 2	Empire	Empire	Carreras	Otoño 2003
Full Spectrum Warrior	Pandemic	THQ	Acción táctica	Otoño 2003
Halo 2	Bungie	Microsoft	Shooter	2004
Hunter the Reckoning: Redeemer	Interplay	Virgin Interactive	Acción	Otoño 2003
Links 2004	Microsoft	Microsoft	Deportes	Otoño 2003
LMA Manager 2004	Codemasters	Codemasters	Deportes	Otoño 2003
Magic: The Gathering - Battlegrounds	Secret Level	Atari	Acción táctica	Otoño 2003
Midtown Madness 3	Digital Illusions	Microsoft	carreras	Verano 2003
Music Mixer	WildTangent	Microsoft	Música	Navidad 2003
NHL Rivals 2004	Microsoft	Microsoft	Deportes USA	Otoño 2003
Operation Flashpoint	Bohemia Interactive	Codemasters	Shooter por equipos	Otoño 2003
Outlaw Volleyball	Hypnotix	Vivendi	Deportes	Septiembre 2003
Project Gotham Racing 2	Bizarre Creations	Microsoft	Carreras	Finales 2003
Run Like Hell	Interplay	Virgin Interactive	Shooter por equipos	Otoño 2003
Secret Weapons over Normandy	LucasArts	Activision	Acción	Otoño 2003
Sega GT Online	Wow Entertainment	Sega	Carreras	Otoño 2003
Shadow Ops: Red Mercury	Atari	Atari	Shooter 1ª persona	Otoño 2004
Steel Battalion	Capcom	Microsoft	Shooter de mechs	n/a
StarCraft: Ghost	Blizzard	Vivendi	Acción / aventura	Noviembre
SWAT: Global Strike Team	Argonaut	Vivendi	Shooter 1ª persona	Otoño 2003
Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder	Red Storm Entertainment	Ubi Soft	Shooter por equipos	Otoño 2003
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubi Soft Montreal	Ubi Soft	Shooter por equipos	Otoño 2003
Top Spin	Microsoft	Microsoft	Deportes	Otoño 2003
XIII	Ubi Soft Montreal	Ubi Soft	Shooter	Verano 2003





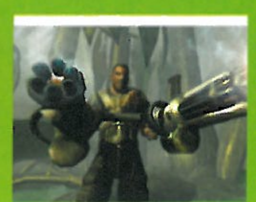
Es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que tienen que ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.



AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING
Analizado ROX 02
Género: Snowboarding. El mejor juego sobre una tabla que hemos visto en mucho tiempo, por no decir el mejor de la historia. 8,7



BLINX: THE TIME SWEEPER
Analizado ROX 10
Género: Plataformas
Al principio es difícil controlar el tiempo pero después es tremendamente divertido. 9,0



BRUTE FORCE
Analizado ROX 17
Género: Acción
Podría haber sido mejor de lo que es, pero el modo cooperativo compensa sus limitaciones. 8,5

4X4 EVO 2	**Analizado** ROX 07	**Género:** Carreras	Un título para los amantes del *Off Road*, pero no para los de la velocidad.	5,5
ALL-STAR BASEBALL 2003	**Analizado** ROX 07	**Género:** Béisbol	La diversión máxima se alcanza cuando se juega en compañía de un amigo.	7,0
ANTZ EXTREME RACING	**Analizado** ROX 08	**Género:** Carreras	Demasiado difícil para su público objetivo: los niños.	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	**Analizado** ROX 03	**Género:** Surf	Sólo para los locos de los deportes extremos. Está bien si aceptas sus limitaciones.	6,9
ARCTIC THUNDER	**Analizado** ROX 02	**Género:** Carreras	Tendría más posibilidades con un mejor motor gráfico.	5,9
ATV: QUAD POWER RACING 2	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Por fin un juego de *quads* decente.	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	**Analizado** ROX 06	**Género:** Acción / Aventura	Una pintoresca pero muy poco satisfactoria aventura de acción fantástica.	3,1
BARBARIAN	**Analizado** ROX 10	**Género:** Beat-'em-up	Título bastante sólido que deja en buen lugar a los juegos de lucha.	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Un juego horroroso que no merece ni tu dinero ni tu tiempo.	3,5
BATMAN: VENGEANCE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Acción / Aventura	Mecánica simple, escasa jugabilidad y gráficos nada brillantes.	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	**Analizado** ROX 11	**Género:** Mech shoot-'em-up	Un juego de *mechs* que conjuga acción y estrategia.	8,1
BIG MUTHA TRUCKERS	**Analizado** ROX 11	**Género:** Conducción	Valiente intento de crear un juego original.	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	**Analizado** ROX 14	**Género:** RPG Arcade	Una buena mezcla de acción y RPG a nivel superficial.	7,0
BLOOD OMEN 2	**Analizado** ROX 04	**Género:** Acción / Aventura	Podría haber sido uno de los grandes de no ser por su excesiva linealidad.	6,9
BLOOD WAKE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Carreras / Acción	Poco brillante y nada jugable. Tiene más de «¿Quién maneja mi barca?» que de «Titanic».	4,5
BLOODRAYNE	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Curiosa mezcla de juegos que da lugar a un título de acción realmente divertido.	7,0



BUFFY LA CAZAVAMPIROS
Analizado ROX 8
Género: Acción / Aventura
Gran aventura que capta perfectamente la esencia de la serie de televisión. 8,5



BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
Analizado ROX 16
Género: Carreras. Un juego de coches arcade 100% adictivo, espectacular y larguísimo gracias a sus múltiples modos de juego. 9,0



CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02
Analizado ROX 4
Género: Fútbol estrategia
Una lección de cómo hay que hacer las cosas bien hechas. 8,8

BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	**Analizado** ROX 09	**Género:** Beat-'em-up	Sencillo, llega a ser una continua repetición de golpes básicos.	2,5
BURNOUT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Carreras	Constituye un modelo por la fantástica sensación de velocidad.	7,9
CAPCOM VS SNK 2 EO	**Analizado** ROX 15	**Género:** Beat-'em-up 2D	Mezcla la nostalgia con una jugabilidad pegadiza y opciones *on line*.	7,9
CEL DAMAGE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Carreras	Aspecto de ensueño, pero frenética jugabilidad y controles pasados de rosca.	5,5
CIRCUS MAXIMUS	**Analizado** ROX 06	**Género:** Carreras	Un juego de conducción con una idea original pero con un resultado malo.	3,5
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	**Analizado** ROX 07	**Género:** Estrategia	Un muy complicado juego de acción y estrategia. Satisfactorio y excitante.	8,4
CONFLICT: DESERT STORM	**Analizado** ROX 08	**Género:** Shooter por equipos	A pesar de su simplicidad admite muchas posibilidades y garantiza buenos ratos de juego.	8,3
CRASH	**Analizado** ROX 06	**Género:** Conducción	No tiene suficiente chispa como para enganchar a los más exigentes.	6,8
CRAZY TAXI 3	**Analizado** ROX 09	**Género:** Conducción arcade	Un juego entretenido con mini juegos originales y adictivos.	7,8
CRIMSON SEA	**Analizado** ROX 15	**G:** Acción en tercera persona	Si Koei desarrolla más juegos como éste, vamos a estar entretenidos muchos años.	8,5
DARK ANGEL	**Analizado** ROX 14	**Género:** Acción	Sólo apto para los verdaderos adictos a las curvas de Jessica Alba.	4,5
DARK SUMMIT	**Analizado** ROX 03	**Género:** Snowboarding	Ambicioso, pero no termina de convencer ni el control de los esquiadores ni su argumento.	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	**Analizado** ROX 02	**Género:** BMX	Correcto, sin grandes alardes, que cuenta con la ventaja de no tener competencia en su estilo.	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	**Analizado** ROX 04	**Género:** Fútbol	Si fuese un libro se titularía *Como intentar ser FIFA y morir en el intento*.	3,1
DEAD TO RIGHTS	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción / Shooter	Los aburridos combates sin armas impiden que lo podamos calificar de extraordinario.	7,0
DEADLY SKIES	**Analizado** ROX 04	**Género:** Simulador de vuelo	Un simulador bastante decente pero con misiones demasiado simples.	7,5
DEFENDER	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Simplón pero entretenido. Entretenido pero no brillante. Brillante a ratos y excesivamente repetitivo la mayor parte del tiempo.	6,0
DR MUTO	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un buen título de plataformas, muy variado y divertido.	8,2
DYNASTY WARRIORS 3	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Aventura	Interminables horas de acción si consigues superar sus carencias.	8,0
EGGO MANIA	**Analizado** ROX 09	**Género:** Puzzle	Suficientemente bueno como para entretener bastante rato a dos jugadores.	6,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Shooter	Arcade sin complicaciones pero con unos controles mejorables.	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	**Analizado** ROX 10	**Género:** Acción / Aventura	La mejor recreación lograda hasta el momento de la obra de Tolkien en un videojuego.	7,7



COLIN McRAE RALLY 3
Analizado ROX 10
Género: Conducción
Muestra el significado de la palabra jugabilidad en su estado más puro. 9,0



CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX
Analizado ROX 4
Género: Plataformas
Repite la misma fórmula de las anteriores entregas. 8,7



DEAD OR ALIVE 3
Analizado ROX 2
Género: Beat-'em-up
Es el juego de lucha más espectacular que os atrapará con su ritmo endiablado y su profundidad táctica. 9,3



DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
Analizado ROX 13
Género: Voleibol
Un lujo para la vista y un manantial de diversión.
8,9



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES
Analizado ROX 14
Género: Acción / Aventura
Uno de los juegos más fieles a una licencia, y uno de los títulos del año. 8,5

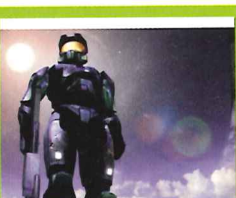


F1 2002
Analizado ROX 4
Género: Carreras
Todo lo que un aficionado querría encontrar: gráficos y conducción excelentes.
8,7

ENCLAVE	**Analizado** ROX 10	**Género:** Acción / Aventura	Un juego que sólo divertirá a unos pocos.	6,9
ENTER THE MATRIX	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	No se trata de un producto derivado para exprimir la licencia, sino un producto con entidad propia dentro del universo Matrix.	7.5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	**Analizado** ROX 04	**Género:** Deportes de invierno	Un título antológico de deportes que pasará sin pena ni gloria por Xbox.	5,0
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	**Analizado** ROX 06	**Género:** Snowboarding	Un más que interesante juego de *snowboard.*	7,0
F1 CAREER CHALLENGE	**Analizado** ROX 17	**Género:** Carreras	Correcto juego de F1 que falla en no tener la temporada actual y la falta de algunas opciones importantes.	6,9
FILA WORLD TOUR TENNIS	**Analizado** ROX 09	**Género:** Tenis	No es la mejor opción para los amantes del tenis.	2,8
FIREBLADE	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shoot-'em-up	Podía haber dado bastante de sí, pero se ha quedado en agua de borrajas.	4,0
FURIOUS KARTING	**Analizado** ROX 12	**Género:** Carreras	Sólo ofrece diversión para unas cuantas partidas con nuestros amigos.	6,0
FUZION FRENZY	**Analizado** ROX 02	**Género:** Party Game	A pesar del número de juegos, la mayoría son similares y sólo algunos son divertidos.	5,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	**Analizado** ROX 07	**Género:** Aventura arcade	Los nuevos toques roleros le dan algo de personalidad.	4,0



FIFA 2003
Analizado ROX 10
Género: Fútbol
Una mejora sorprendente con respecto a las anteriores versiones de la serie FIFA. 9,4



HALO
Analizado ROX 2
Género: Shooter
En dos palabras: Impresionante. Una verdadera obra maestra.
9,7

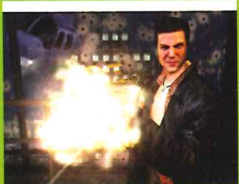
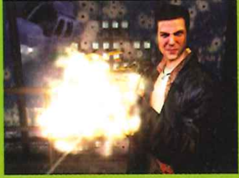


INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR
Analizado ROX 14
Género: Acción / Aventura
El mejor juego de Indy desde los tiempos de *Fate of Atlantis.* 8,7

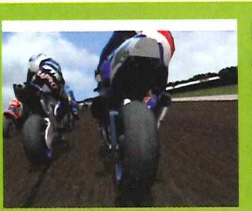
GENMA ONIMUSHA	**Analizado** ROX 03	**Género:** Acción / Aventura	Te gustará si te divierten las aventuras de cortar y trocear que no sean demasiado ambiciosas.	6,5
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	**Analizado** ROX 10	**Género:** BMX	Desafortunado intento de imitar el estilo del legendario Tony Hawk.	1,5
GUN METAL	**Analizado** ROX 07	**Género:** Acción / Shooter	Adictivo, divertido y espectacular en algunos momentos.	8,0
GUN VALKYRIE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Shoot-'em-up	O te gusta o lo odias. A nosotros nos ha gustado y ha captado nuestra atención.	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Aventura	Buena recreación del mundo de Potter en una consola, pero demasiado fácil.	7,0
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	**Analizado** ROX 09	**Género:** Acción	Gran cantidad de recursos y muchas opciones para volver a jugarlo.	8,1
HULK	**Analizado** ROX 17	**Género:** Acción	Una buena muestra de cómo un cómic puede y debe trasladarse a los videojuegos.	8,0
HUNTER: THE RECKONING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Acción / Aventura	Demasiado muerto viviente, demasiado combate repetitivo.	7,5
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	**Analizado** ROX 04	**Género:** Fútbol	Duro golpe en las esperanzas que teníamos puestas en este título.	5,8
JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	**Analizado** ROX 06	**Género:** Shooter	Por encima de todo, es un título muy divertido y jugable.	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción / Shooter	Te hace sentir como si fueras el propio James Bond.	8,0
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	**Analizado** ROX 15	**Género:** Estrategia	Un correcto *Tycoon* que se va a convertir en un sueño para los amantes de los dinosaurios.	7,0
KUNG FU CHAOS	**Analizado** ROX 14	**Género:** Acción/Plataformas	Un divertidísimo juego que mezcla el Kung Fu con el cine.	8,1
LARGO WINCH	**Analizado** ROX 09	**Género:** Aventura gráfica	Aventura gráfica que resultará entretenida a los amantes del género.	6,5



JET SET RADIO FUTURE
Analizado ROX 3
Género: Plataformas / Skate
Un plataformas distinto y divertido. Es muy difícil resistirse a su encanto. 8,9

MAX PAYNE
Analizado ROX 4
Género: Acción
Tiene acción, un estilo inconfundible y, por encima de todo, mucha adicción.
8,5



MOTOGP 2
Analizado ROX 16
Género: Carreras
El mejor simulador de conducción del catálogo de Xbox ya sea sobre cuatro ruedas o sobre dos. 9,4

LEGENDS OF WRESTLING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Boxeo	Aunque muy divertido contra varios jugadores, es un juego básico y tedioso.	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	**Analizado** ROX 13	**Género:** Boxeo	Un gran número de luchadores y un elenco impresionante de técnicas.	7,2
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	**Analizado** ROX 08	**G:** Acción dibujos animados	Cinco minutos de diversión anárquica y desechable pero no mucho más.	6,5
LOS SIMS	**Analizado** ROX 15	**Género:** Estrategia	El nuevo motor 3D y los modos de juego otorgan frescura a esta legendaria saga.	7,7
MAD DASH RACING	**Analizado** ROX 02	**Género:** Carreras	Carreras frenéticas, divertido sobre todo en el modo multijugador.	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	**Analizado** ROX 11	**Género:** Fútbol/ Estrategia	Si eres un estratega nato y estás harto de los entrenadores actuales del fútbol real.	8,0
MARVEL VS. CAPCOM 2	**Analizado** ROX 10	**Género:** Beat-'em-up	Los límites del combate 2D resultan demasiado obvios.	7,5
MECHASSAULT	**Analizado** ROX 11	**G:** Shoot-'em-up de mechs	Visualmente impacta, aunque en el modo de un jugador se queda corto.	7,3
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shooter	Un buen shooter que recrea el mayor conflicto del siglo pasado.	7,0
METAL DUNGEON	**Analizado** ROX 12	**Género:** RPG	Sin trama ni razón real para hacer limpieza de las mazmorras.	5,0
MICRO MACHINES	**Analizado** ROX 12	**Género:** Conducción	Diversión a raudales gracias a una acción estilo arcade.	6,5



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
Analizado ROX 12
Género: Acción / Aventura
Un *MGS2* mejorado y ampliado para disfrute del personal.
9,2



MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
Analizado ROX 5
Género: Carreras
Unos gráficos de ensueño combinados con un sistema de control perfecto. 9,1



MUNDIAL FIFA 2002
Analizado ROX 4
Género: Fútbol
EA nos ha sorprendido gratamente con este título, un muy buen juego de fútbol.
9,2

ANÁLISIS DIRECTORIO



MUNDIAL FIFA 2003
Analizado ROX 10
Género: Fútbol
Una mejora sorprendente respecto a las anteriores versiones de FIFA.
9,4



NBA STREET VOL. 2
Analizado ROX 15
Género: Baloncesto
Destinado a convertirse en uno de los mejores títulos de baloncesto en Xbox.
8,7



PANZER DRAGOON ORTA
Analizado ROX 14
Género: Acción
Nos hemos quedado sin adjetivos para alabar sus excelencias. 8,7

MIDTOWN MADNESS 3	**Analizado:** ROX 17	**Género:** Carreras	Aprendes a jugar muy pronto. Otra cosa es ganar, algo que sólo lograrán los expertos en conducción.	7,5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Boxeo	A medio camino entre la simulación y la acción frenética.	7,0
MINORITY REPORT	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción	Licencia desaprovechada en un *beat'm'up'* mediocre.	5,0
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	**Analizado** ROX 13	**Género:** Beat-'em-up	La saga vuelve por la puerta grande y no decepcionará a nadie.	8,0
MX SUPERFLY	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Muy superior a su predecesor, saca brillo a un título con muchas posibilidades.	7,5
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	**Analizado** ROX 05	**Género:** Motocross	Nos hará disfrutar realizando saltos y piruetas.	6,0
MYST III: EXILE	**Analizado** ROX 09	**Género:** Aventura gráfica	Buena oportunidad para hacer algo más que disparar sin ton ni son.	6,8
NBA 2K3	**Analizado** ROX 13	**Género:** Baloncesto	Un título de baloncesto profesional que llega un poco tarde.	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	**Analizado** ROX 04	**Género:** Baloncesto	Un muy buen juego de baloncesto al que se le pueden practicar algunos retoques.	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	**Analizado** ROX 11	**Género:** Baloncesto	Un título que se une a la intensa pugna por el trono del baloncesto mundial.	8,0
NBA LIVE 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Baloncesto	Su potencial entusiasmará a quienes gusten de los juegos deportivos.	7,5
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	**Analizado** ROX 09	**Género:** Carreras	Nueva y buena oportunidad de poner a prueba tus habilidades al volante.	7,5



PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS
Analizado ROX 10
Género: Lucha de *mechs*
Acción trepidante respaldada por un modo «Carrera» impresionante. 8,5

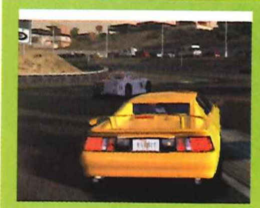


PROJECT GOTHAM RACING
Analizado ROX 2
Género: Conducción
Un juego fantástico que nos recompensa por la rapidez y por el dominio del coche. 8,9



PROJECT ZERO
Analizado ROX 14
Género: Survival horror
Innovador, agobiante y técnicamente muy cuidado.
8,8

NEW LEGENDS	**Analizado** ROX 05	**Género:** Acción / Aventura	Un juego con taras que no tarda en hacerse repetitivo y aburrido.	4,9
NFL FEVER 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Fútbol americano	Tiene toda la emoción y ninguno de los moratones de la NFL.	8,2
NHL 2002	**Analizado** ROX 03	**Género:** Hockey sobre hielo	Un espléndido título multijugador con pases y disparos que son un primor.	8,2
NHL 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Hockey sobre hielo	Tan rápido, frenético, entretenido y completo como de costumbre.	8,2
NHL HITZ 20-02	**Analizado** ROX 02	**Género:** Hockey sobre hielo	Apuesta por el espectáculo frente al realismo consiguiendo un resultado apetecible y disfrutable.	8,4
NHL HITZ 20-03	**Analizado** ROX 09	**Género:** Hockey sobre hielo	Dotado con una gran profundidad y características originales.	8,4
NFL2K3	**Analizado** ROX 14	**Género:** Fútbol americano	Un excelente juego de fútbol americano.	7,8
NHL2K3	**Analizado** ROX 14	**Género:** Hockey sobre hielo	No hay nada mejor para los entusiastas de la simulación del deporte.	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	**Analizado** ROX 05	**Género:** Aventura / Shooter	Puede que la idea central esté bien, pero la ejecución no.	4,2
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	**Analizado** ROX 02	**Género:** Plataformas	Un título divertido, muy bien realizado y con muchos buenos momentos a lo largo de la aventura.	8,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Acción / Aventura	Uno de aventuras que no saca el jugo a una historia interesante.	5,0
PRISONER OF WAR	**Analizado** ROX 07	**Género:** Puzzle / Aventura	Acertada idea empañada por algunos defectillos como el juego de cámaras.	7,7
PRO RACE DRIVER	**Analizado** ROX 15	**Género:** Carreras	Un buen juego de coches que tiene un sistema de daños espectacular.	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	**Analizado** ROX 08	**Género:** Tenis	Seguro que Konami hará un juego de tenis como mandan los cánones, pero no es éste.	2.1



RACING EVOLUZIONE
Analizado ROX 15
Género: Carreras
Un arcade de verdad para los amantes de los juegos de carreras. 9,0



RALLISPORT CHALLENGE
Analizado ROX 2
Género: Carreras
No basta con correr mucho sino que tendrás que ser siempre el primero. 8,5



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR
Analizado ROX 15 **Género:** *Shooter* en primera persona.
Un increíble *shooter* demoledor en su modo para un solo jugador. 9,2

QUANTUM REDSHIFT	**Analizado** ROX 09	**Género:** Carreras futuristas	Si buscas velocidad, sin duda éste es tu juego.	7,0
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	**Analizado** ROX 11	**Género:** Carreras	Fantástico en cuanto a entretenimiento y diversión.	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un divertido plataformas que puede alardear de una factura visual notable.	7,9
RED CARD	**Analizado** ROX 05	**Género:** Fútbol	Tan sólo hace falta un poco de imaginación para crear algo divertido.	7,8
ROBOTECH: BATTLECRY	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shooter de mechs	Ni siquiera los seguidores del manga le sacarán algo de provecho.	6,3
SEGA SOCCER SLAM	**Analizado** ROX 10	**Género:** Fútbol arcade	Más divertido si puedes jugar con un amigo.	6,8
SHADOW OF MEMORIES	**Analizado** ROX 10	**Género:** Puzzle / Aventura	Interesante muestra de gestión de una línea cronológica.	4,5
SHREK	**Analizado** ROX 04	**Género:** Plataformas	Un juego de plataformas sencillote y poco satisfactorio.	5,0
SHREK SUPER PARTY	**Analizado** ROX 12	**Género:** Party Game	El rostro de Shrek es un triste consuelo por la selección de simples minijuegos.	4,0
SERIOUS SAM	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shooter	Un *shooter* en primera persona diferente a todo lo que hemos visto hasta ahora.	8,0



ROCKY
Analizado ROX 9
Género: Boxeo
Increíble y adictivo juego de boxeo.
8,7



SEGA GT 2002
Analizado ROX 10
Género: Conducción
Duración, jugabilidad y ajustada simulación.
8,5



SHENMUE II
Analizado ROX 13
Género: Aventura/RPG
Una experiencia de juego simplemente maravillosa.
8,8



SILENT HILL 2: INNER FEARS
Analizado ROX 9
Género: Survival horror
Una obra maestra que quizás adolezca de un ritmo lento. 8,8



SPLASHDOWN
Analizado ROX 8
Género: Carreras
Desarrollo trepidante y curva de dificultad muy ajustada. 8,5



SSX TRICKY
Analizado ROX 8
Género: Snowboarding
La diversión y la jugabilidad son difícilmente superables. 8,9

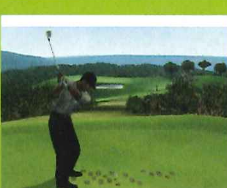
SLAM TENNIS	**Analizado** ROX 07	**Género:** Tenis	Una muy buena opción a la espera de que *Virtua Tennis* llegue a Xbox.	8,2
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	**Analizado:** ROX 17	**Género:** Shooter en 1ª persona	El mercenario Mullins en una conversión de pobre aspecto, aunque con buenos momentos.	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Plataformas	Si eres un seguidor del cómic o la película, no quedarás decepcionado.	7,5
SPY HUNTER	**Analizado** ROX 07	**Género:** Conducción / Shoot-'em-up	Una dosis de persecución con tiros del todo superficial y a ratos divertida.	6,7
STAKE	**Analizado** ROX 16	**Género:** Party Game	Sencillo juego de lucha que saca todo el partido posible al pan nuestro de cada día: el modo multijugador.	6,5
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	**Analizado** ROX 06	**Género:** Shoot-'em-up	Muchas horas de diversión y multitud de extras por descubrir.	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Un buen juego, incluso para los no amantes del universo Star Wars. Y ése es el mejor elogio para una licencia.	7,7
STAR WARS OBI WAN	**Analizado** ROX 02	**Género:** Acción	Buen intento para romper con el tópico de los videojuegos basados en películas.	7,0
STATE OF EMERGENCY	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Su control y la inclusión de modos multijugador forman un juego mucho más completo en la versión Xbox.	7,8
STEEL BATTALION	**Analizado** ROX 13	**G:** Shooter de mechs con control.	Excelente simulador de *mechs* que cuenta con un increíble controlador.	8,2
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shoot-'em-up	Una oportunidad desaprovechada que sólo satisfará a los fanáticos del personaje.	4,0
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	**Analizado** ROX 16	**Género:** Beat-'em-up	La contundencia de sus golpes, escenarios amplios y modelados de gran calidad forman un juego bastante divertido.	8,0



STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
Analizado ROX 10
Género: Acción / Aventura
Un buen juego de acción en primera persona basado en misiones. 8,5



THE HOUSE OF THE DEAD 3
Analizado ROX 14
Género: Arcade de disparo
Un gran arcade que con una pistola multiplica el factor de diversión por dos. 8,5



TIGER WOODS PGA TOUR 2003
Analizado ROX 11
Género: Golf
Sitúa el listón muy alto, algo nada extraño viniendo de EA Sports. 8,5

TAZ: WANTED	**Analizado** ROX 08	**Género:** Plataformas	Para ser un juego basado en unos dibujos animados es poco divertido de jugar.	5,9
TD OVERDRIVE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Carreras	Tiene una competencia con posibilidades visuales e interactivas demasiado superiores.	4,0
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	**Analizado** ROX 06	**Género:** Carreras	La idea no era mala, pero el resultado deja mucho que desear.	3,1
TETRIS WORLDS	**Analizado** ROX 09	**Género:** Puzzle	Ninguna versión de *Tetris* ha decepcionado tanto como ésta.	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shoot-'em-up	Pobre explotación de una licencia prometedora.	5,0
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	**Analizado** ROX 10	**Género:** RPG	Buenas cualidades pero extrema dificultad y no traducido al castellano.	7,9
THE SIMPSONS ROAD RAGE	**Analizado** ROX 10	**Género:** Conducción	Soportable por su simplicidad, voces divertidas y modo de juego con dos jugadores.	5,9
THE THING	**Analizado** ROX 09	**Género:** Survival Horror	Divierte mucho más que otros títulos conceptualmente mejores.	8,0
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	**Analizado** ROX 13	**Género:** Plataformas	Un entretenido y divertido plataformas aunque un poco simple.	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	**Analizado** ROX 12	**G:** Shooter basado en escuadrones	Un gran estreno del género de acción táctica por equipos en Xbox.	8,4
TOTAL IMMERSION RACING	**Analizado** ROX 11	**Género:** Carreras	No saca partido a su idea principal, pero puede resultar entretenido.	5,7
TOUR DE FRANCE	**Analizado** ROX 07	**Género:** Carreras	Empañado por el escaso mercado con el que cuenta.	6,7
TOXIC GRIND	**Analizado** ROX 11	**Género:** BMX	No ofrece nada más de lo que ya has visto en otros títulos de BMX.	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	**Analizado** ROX 11	**Género:** Snowboarding	De factura visual impecable, pero ahí termina todo.	6,5



TIMESPLITTERS 2
Analizado ROX 10
Género: Shooter
Un juego en el que encontrar muchas cosas buenas. 9,1



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
Analizado ROX 10
Género: Shooter por equipos. Empieza a demostrar las posibilidades técnicas de Xbox. 9,2



TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Analizado ROX 3
Género: Skateboarding
El más amplio y mejor juego de deportes extremos. 8,8

TUROK EVOLUTION	**Analizado** ROX 08	**Género:** Acción / Shooter	Repleto de armas, acción y duración bastante aceptable.	8,0
UFC: TAPOUT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Beat-'em-up	Brutal unas veces y técnico otras, proporcionará grandes ratos de diversión.	8,2
V-RALLY 3	**Analizado** ROX 15	**Género:** Carreras	Sólo para aquellos que van a introducirse en el mundo de los rallies virtuales.	6,1
VEXX	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un gran plataformas que cumple con todas las expectativas.	8,0
WHACKED!	**Analizado** ROX 11	**Género:** Party Game	Otro *party-game* que no aporta nada nuevo.	6,0
WORLD RACING	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Una gran licencia, pero le falta velocidad por los cuatro costados.	7,5
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	**Analizado** ROX 03	**Género:** Conducción	Un espectáculo gráfico. El juego más divertido dentro del género de «correr y chocar».	8,0
WWE RAW	**Analizado** ROX 10	**Género:** Wrestling	No logra captar la rudeza del deporte en el que se basa.	5,3
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	**Analizado** ROX 12	**Género:** Beat-'em-up	Se podía haber convertido en uno de los referentes de los juegos de lucha.	6,0
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	**Analizado** ROX 15	**Género:** Acción	Gran acierto en la recreación del personaje en un entorno interactivo.	6,5



TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Analizado ROX 10
Género: Skateboarding
Sin ninguna duda, el mejor Tony Hawk's Pro Skater hasta el momento. 8,6



UNREAL CHAMPIONSHIP
Analizado ROX 11
Género: Shoot-'em-up
Se esperaba un mayor riesgo e innovación atendiendo a precedentes. 8,5



YAGER
Analizado ROX 14
Género: Combate espacial
Un título con encanto, diseñado con habilidad y al nivel gráfico de Xbox. 8,5



II Trofeo de Golf MC Ediciones

Gran ambiente, buen golf, un sol radiante y un excelente almuerzo. Poco o nada más se le podía pedir a la II edición del Trofeo de Golf MC Ediciones.

Con la presencia en el campo de representantes de más de 60 empresas anunciantes, celebramos en el C.G. El Montanyà (Barcelona) la 2ª edición del trofeo que organiza esta editorial.

Entre los jugadores había gran diversidad de sectores representados, reflejo del amplio abanico de actividades a las que MC Ediciones está vinculada a través de sus más de 40 publicaciones mensuales.

El éxito de esta segunda edición del Trofeo de Golf MC Ediciones se lo debemos a la confianza de los patrocinadores, a todos los jugadores y asistentes, y especialmente a la fidelidad que los lectores como Usted han depositado en nuestras publicaciones, y que hacen posible que sigamos apostando día tras día, año tras año, por "la buena comunicación".

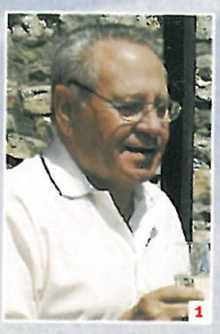


1. Miquel Company, Presidente de la Asociación de Industrias Náuticas, en la salida del hoyo 9 que esponsorizaba Laboratorios OTC Ibérica. 2. Cintu Llanas, de Capitan Cook (centro), compartió partido con Pere Escobar (izq.) y Chus Pereda. 3. Flavio Beretta, de MC Ediciones, en el hoyo Parxet. 4. Joan Pérez Otero de Crevin, en la salida del hoyo Pielsa.


















1. Sr. Josep Cadena, presidente de MC Ediciones y anfitrión del evento. 2. Josep Puig (izq.), gerente de Parxet; Ruth Amat, directora de Márketing de Pielsa, y Hector Ibar, responsable comercial de Pielsa. 3. Josep Cadena, consejero delegado de MC Ediciones, junto a su esposa Bárbara Bellino. 4. Jordi Sentíes, de Sent Yachts, recibe uno de los trofeos de manos de Susana Cadena, editora de MC Ediciones. 5. Andrés Padilla, director general de Volvo Penta España (izq.), y Gabriel Teixidó, diseñador industrial, flanquean a Bárbara Bellino durante la entrega de premios. 6. Clara Marquina, responsable comercial de Casa Viva junto a Julio García, director gerente de Mediawork´s (izq.) y Joan Pérez Otero, director gerente de Crevin (dcha.). 7. Victoria Rivero, responsable de Nike Golf España, recibe uno de los premios de manos de Cintu Llanas, gerente de Moda Náutica Cook. 8. José Antonio Solar (dcha.), director general de Fonexión, entregó a Javier Mestres el premio VK Movile. 9. Ambiente en la zona de carpas donde se recibía a los jugadores con una copa de cava.

5. En el hoyo 18, SSM (Sistemas de Seguridad Marítima) premiaba la salida más larga. 6. Salida de Jordi Salvat, presidente emérito del Salón Náutico de Barcelona, en el hoyo Yamaha donde se premiaba el *hole in one* con un Quad. 7 y 8. En los hoyos Hermès y VK Movile (pares 3) se premiaba al jugador que dejara la bola más cerca del hoyo.

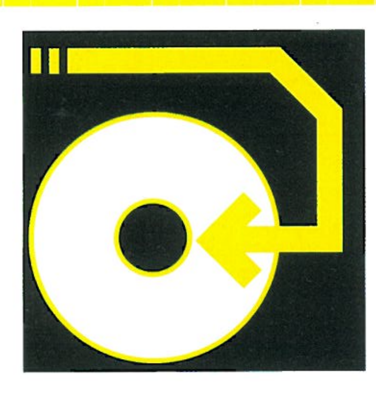












EN EL DVD

El disco de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el *pad* direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el *zoom*. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



↑ Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

BRUTE FORCE



ALGUNOS dicen que es mejor utilizar la cabeza que la fuerza bruta. Que digan lo que quieran, ya que, en algunos casos, la fuerza bruta funciona a la perfección y, si no, que se lo pregunten a los protagonistas del nuevo juego de Microsoft, *Brute Force*. Desarrollado por DigitalAnvil, *Brute Force* es un *shooter* en tercera persona que atesora acción sin límite y unos gráficos que quitan el hipo. Como no podía ser de otra manera, este mes te ofrecemos una demo exclusiva para que puedas degustar las maravillas de este nuevo título que hará las delicias de propios y extraños.

Gracias a la demo de *Brute Force* podrás disfrutar de dos misiones que pondrán a prueba tus habilidades en sigilo, ataque y comandancia. ¿Comandancia? Claro que sí, en las misiones que vas a llevar a cabo no vas a estar solo, ya que controlarás a más de un personaje a la vez y deberás saber cual de ellos es más apropiado para cada ocasión. Pero tranquilo, que la primera misión es una especie de tutorial para que aprendas a controlar todos los movimientos y habilidades de tu personaje.

Así pues, vamos por pasos y elige la misión que lleva por nombre «Bienvenido a la unidad XIII». El objetivo no es muy complicado, ya que deberás eliminar a un grupo de

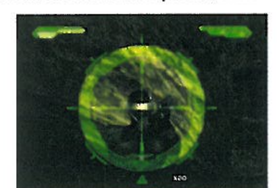
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER



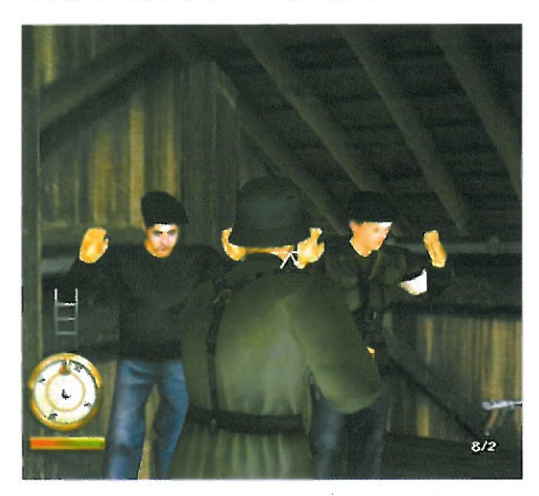
EL ESPACIO no es lugar para cobardes. Es por eso que el señor Mace Griffin se lanza sin pensarlo dos veces a luchar contra las fuerzas del mal a bordo de su nave. Así empieza la demo en exclusiva que te ofrecemos este mes de *Mace Griffin Bounty Hunter*. Ni más ni menos, sin presentaciones, directo a la acción. Si es un título de acción, ¿de qué otra forma podía empezar?

El nombre de la misión que debes llevar a cabo es «Trouble at the Temple» y, como puedes suponer, no será fácil. Tu periplo empieza a bordo de una nave y debes destruir unos cazas que no dejan de dispararte para derribarte y convertirte en polvo espacial.

Cuando hayas terminado con la amenaza espacial, deberás aterrizar en una gran nave que flota justo delante de tus narices. Parece fácil, pero no lo es. La mejor técnica para que no te estrelles es encararte a los cuadros rojos que hay y entrar sin saltarte ni uno de los cuadros.



THE GREAT ESCAPE



HACE ya algunos años que se estrenó la película *The Great Escape*, con Steve McQueen como protagonista. Fue un éxito rotundo y hoy día es un clásico del cine de aventuras y acción. Entonces, ¿cómo han tardado tanto en realizar una versión para consola? Bueno, da igual, porque ya falta muy poco para que podamos meternos en la piel del bueno de Stevie y emular sus peripecias en el televisor de nuestra casa.

La demo exclusiva que te ofrecemos de *The Great Escape* contiene dos niveles del juego final muy diferentes el uno del otro, para que puedas apreciar la calidad y cantidad de misiones y objetivos que deberás llevar a cabo en el juego final. La primera de ellas, llamada «Struggle in the mountains» te enfrentará a un castillo infestado de soldados enemigos. Los objetivos que debes realizar no son nada fáciles. En primer lugar, debes interceptar todos los teléfonos del castillo. En segundo lugar, debes encontrar algún arma para poder defenderte en el caso de que las cosas se pongan feas. Y, por último, debes escapar del lugar, cómo no.

El segundo nivel que incluye la demo parece más fácil a simple vista, pero no te dejes engañar por las apariencias. Se trata, ni más ni menos, de huir. De huir tan rápido como puedas de los nazis que te persiguen. Corre por callejones





terroristas escondidos en una base. Ése es el objetivo principal. Pero también hay uno secundario: investigar los edificios que encuentras a tu paso. Al principio estarás solo, pero más adelante, cuando las cosas se compliquen, un par de robots vendrán en tu ayuda y podrás controlar a tres personajes a la vez.

La segunda misión, llamada «Gueto terrorista», es un tanto más complicada. Por eso, nada más empezar ya contarás con Tex, Brutus y Hawk, tres de los principales protagonistas del juego. Cada uno tiene sus propias ventajas y desventajas y, cuando las descubras y las controles, serás invencible... o no.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DER.	APUNTAR
CRUCETA DE DIRECCIÓN	CAMBIAR PERSONAJE/ORDENAR
BOTÓN A	ALTAR
BOTÓN B	INVENTARIO
BOTÓN X	RECARGAR/ACCIÓN
BOTÓN Y	CAMBIAR ARMA
GATILLO IZQUIERDO	USAR OBJETO
GATILLO DERECHO	DISPARAR
BOTÓN BLANCO	ATAQUE ESPECIAL
BOTÓN NEGRO	ENERGÍA



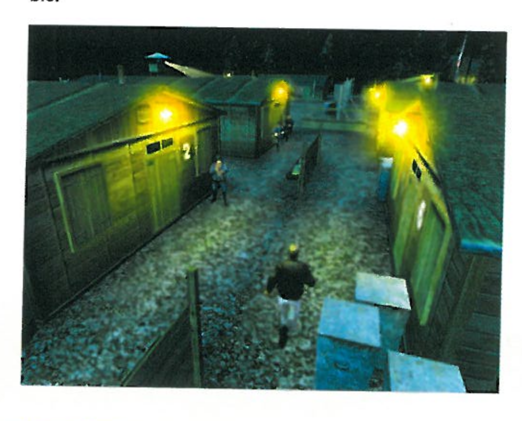
Si lo consigues, un rayo de arrastre te acercará a la zona de aterrizaje y podrás abandonar la nave para pasar a vivir la acción en primera persona. Sí, lo que parecía un *shooter* de naves espaciales se convierte en un *shooter* en primera persona al más puro estilo *Halo*.

Avanza y cruza la puerta después de activar algunos interruptores. Sube al ascensor y entra en la zona infestada de enemigos. Allí te encontrarás con un compañero que te pedirá que acabes con los enemigos afincados en los balcones. La cosa no pinta bien, así que intenta recoger alguna arma más potente y lánzate a la acción escupiendo pólvora por todas partes.

Cuando termines con los enemigos deberás... ¿Pero bueno? ¿Acaso piensas que vamos a contarte cómo pasarte toda la demo? Vamos, tú puedes hacerlo solito...

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DER.	APUNTAR
CRUCETA DE DIRECCIÓN	ELEGIR ARMA
BOTÓN A	SIN USO
BOTÓN B	SIN USO
BOTÓN X	SALTAR
BOTÓN Y	ACCIÓN
GATILLO IZQUIERDO	ARMA SECUNDARIA
GATILLO DERECHO	ARMA PRIMARIA
BOTÓN BLANCO	ARMAR ANTERIOR
BOTÓN NEGRO	SIGUIENTE ARMA

estrechos, abre puertas, salta cajas y vallas, métete en las cloacas... Haz lo que sea, pero no dejes que los malos te alcancen. Un consejo: si un perro te agarra del brazo, pulsa repetidamente el gatillo derecho y conseguirás darle esquinazo. Después, vuelve a correr como alma que lleva el diablo.



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DER.	MIRAR
CRUCETA DE DIRECCIÓN	CÁMARA
BOTÓN A	ACCIÓN
BOTÓN B	AGACHARSE
BOTÓN X	OBEDECER ORDEN
BOTÓN Y	INVENTARIO
GATILLO IZQUIERDO	SIGILO
GATILLO DERECHO	ATACAR/ESTRANGULAR
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	MIRAR ATRÁS

PELÍCULAS EN EL DVD

Trailers de juegos para Xbox



- SOUL CALIBUR 2
- AMPED 2
- THE X-FILES
- THE GREAT ESCAPE
- CONFLICT DESERT STORM 2
- THE HULK

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:



EL GRAN RETO

El Gran Reto de este mes gira en torno a la demo de *Brute Force*, la nueva sensación en cuestión de *shooters* que se acaba de publicar para Xbox. Lo que tenéis que hacer es lo siguiente: elegir la segunda de las dos misiones que se nos proponen (da igual que personaje escojas) e intentar completarla obteniendo el máximo de dinero.

Si consigues una buena marca, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en que se muestre el dinero que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu marca, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: Sí, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que solamente es válido el envío de un marcador.

¿El premio? Las cinco mejores marcas recibidas conseguirán como premio una versión «promo» del juego *Brute Force*, cedidas por Microsoft. Como hay una cifra de dinero límite que se puede conseguir (la que se nos concede si realizamos la misión a la perfección), en caso de recibir más de cinco marcas con esa cantidad se procedería a realizar un sorteo para adjudicar los cinco juegos.

Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 10 de septiembre (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 20 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de octubre.



La dirección para enviar vuestros tiempos es:
Revista Oficial Xbox Edición Española
Concurso Reto *Brute Force*
Paseo de San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es



GANADORES

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *Brute Force*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de septiembre. Los ganadores saldrán publicados en el número 20 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española* (octubre).

Nombre:. . . . .

Apellidos:. . . . .

Dirección: . . . .

Localidad: . . . .

Provincia: . . . .

C.P.: . . . .

Puntuación: . . . .

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.



GRAN RETO: MOTOGP 2

Salvador Bueno González (Barcelona)................ 4:19:117



LOGOS
XLOGO al 7717
DVD 100596
ATARI 109598
100642
IBM 105425
AC/DC 106469
107125
DIABLO II 107135
Microsoft 100062
intel 105422
ATLETICO MADRID 112525
QUAKE III 107137
ICQ 107145
Zinedine Zidane 109855
Barça Saviola 110971
110378
m&m's 105526
napster 107148
107161
BAD BOY 104644
ANTONIO VEGA 109131
CREATIVE 104618
Linux 100063
100065
OK 107166
Aupa Atleti 108704
durex 110285
F·R·I·E·N·D 100994
PlayStation 107216
105052
Smile! 103924
PIONEER 105490
Marlborn 105617
107122
ANTHRAX 112406
103741
100053
BAD RELIGION 112409
111055
108085
ABBA 106303
100158
111479
DORAEMON 110387
TEENS 106475
100202
BRAZIL 112132
110375
105299
103952
Sinosuke 111888
SI QUIERES QUE LO RECIBA UN AMIGO TUYO, ESCRIBE SU NUMERO AL FINAL DEL MENSAJE
CHAT
XLIGA al 7717
CONTACTA AHORA CON GENTE DE TU CIUDAD DESDE TU MOBIL
TRUCOS
XTRUCO al 7717
¿QUIERES SABER CUALES SON LOS MEJORES TRUCOS PARA LIGAR?
ENVIA XTRUCO AL
7717
FAMOSOS
XFAMA al 7717
¿TE GUSTARIA QUE UN PERSONAJE FAMOSO TE MANDE UNA DEDICATORIA PERSONALIZADA?
ENVIA XFAMA AL 7717
recibiras de un famoso sorpresa la dedicatoria personalizada en tu telefono movil
SI QUIERES QUE LO RECIBA UN AMIGO TUYO, ESCRIBE SU NUMERO AL FINAL DEL MENSAJE
CONCURSO
XNY al 7717
¿TE GUSTARIA GANAR UN VIAJE A
NEW YORK
PARA 2 PERSONAS?
DINOS CUAL ES LA MEJOR PLATAFORMA
A PS2
B XBOX
C GAME CUBE
ENVIA XNY (espacio) (OPCION) al 7717
SI QUIERES QUE LO RECIBA UN AMIGO TUYO, ESCRIBE SU NUMERO AL FINAL DEL MENSAJE
MELODIAS
XTONO AL 7717
Ford Cougar Born to be wild - Anuncio Tv 300046
Frank Sinatra My way - Anuncio de Airtel 300009
Bon Jovi Its my life - Opel Corsa 300007
Benny Hill Benny Hill 301002
Barrio sesamo Serie infantil 300486
Expediente X Expediente X - Serie TV 300044
Friends Friends - Serie de TV 300034
Gadget Sintonia del Inspector Gadget 300414
Dragon Ball Serie manga 300444
Equipo A Serie de TV 300451
Fama Serie de TV 300488
Eurovision Sintonia de Eurovisión 300056
Grito de tarzan Grito de tarzan 301515
A. Clayton BSO Misión Imposible 300020
Danny Elfman Los Simpsons 300040
Dick Dale BSO Pulp fiction 301197
Familia Addams BSO La Familia Addams 300015
SI QUIERES QUE LO RECIBA UN AMIGO TUYO, ESCRIBE SU NUMERO AL FINAL DEL MENSAJE
MELODIAS
XTONO AL 7717
Beth Dime 302289
David Bustamante La Magia del ... 301752
Operacion Triunfo La fuerza de... 302243
Operacion Triunfo Vivimos la ... 301954
Aguita sala Por debajo... 301934
Amaral Toda la noche... 302199
Cafe Quijano La taberna del Buda 301761
Camilo Sesto Mola Mazo 302233
Carlos Baute Dame de eso 301720
Chayanne Torero 301809
Chenoa Cuando tu vas 302088
Coyote Dax Arriba y abajo 301224
David Bisbal Ave Maria 302026
David Civera Que la detengan 301939
Diego Torres Color esperanza 301913
Enrique Iglesias Heroe 301727
Estopa Vino tinto 301768
Formula abierta Te quiero... 302089
Gisela Vida 301958
Javi cantero Y cuanto mas... 301780
Juanes A dios se lo pido 302021
King Africa Mete mete 301881
Jarabe de Palo La Flaca 300260
Alaska Bailando 300585
Alejandro Sanz Corazón ... 300253
Ana Belen La puerta de alcala 300600
Camela Escuchame 300630
Camilo Sesto Vivir asi ... 300496
Carlos Santana Oye como va 300532
David Bisbal Corazon Latino 301753
Chocolate La Mayonesa 300677
Coyote Dax No rompas... 300670
Danza invisible Sabor de amor 300601
Duncan Dhu Cien gaviotas 300251
Dúo dinámico Quince años... 300307
El chaval de la Peca Abanibi 300611
Ella baila sola Lo echamos... 300635
Estopa Me falta el aliento 300508
Estopa Tu calorro 300514
Estopa El del medio de... 300503
Ainhoa Caruso 302218
Gabinete Caligari Camino Soria 300589
Gloria Estefan Mi tierra 300530
Guarana La casa de Inés 300506
Hombres G Sufre mamon 300605
Gypsy teens Bamboleo 301117
Jarabe de palo Depende 300680
Jennifer Lopez Lets get loud 301881
Alavés Himno del Alavés 300435
At Madrid Himno del At. de Madrid 300415
Barcelona Himno del F.C. Barcelona 300411
Betis Himno del Real Betis 300416
Bilbao Himno del Athletic 300417
Celta Himno del Celta de Vigo 300433
Champions Himno Champions League 300465
Deportivo Himno del Deportivo 300420
Español Himno del RCD Español 300422
Logroñes Logroñes 302257
Málaga Himno del Málaga 300423
Mallorca Himno del Real Mallorca 300424
NBA NBA 300426
Osasuna Himno del Osasuna 300427
Rayo Himno del Rayo Vallecano 300428
Real Madrid Himno del Real Madrid 300409
R.Sociedad Himno del Real Sociedad 300431
Santander Himno del Racing 300429
Sevilla Himno del Sevilla 300430
Valencia Himno del Valencia C.F. 300410
Valladolid Himno del Real Valladolid 300432
Villarreal La Himno del Villarreal C.F. 300412
Zaragoza Himno del Real Zaragoza 300434
Tractor amarillo Tengo un tractor... 300566
Paquito Paquito el choco... 300554
Nino Bravo Libre 300548
Manolo Escobar Mi carro 300550
La cucaracha La cucaracha 300541
Dick Dale BSO Pulp fiction 301197
Evamaria Evamaria 300542
Beatles Let it be 300792
Anastacia Paid my dues 300056
SI QUIERES QUE LO RECIBA UN AMIGO TUYO, ESCRIBE SU NUMERO AL FINAL DEL MENSAJE



SEÑALES

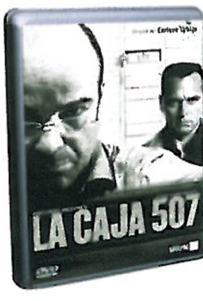


SEÑALES cuenta la historia de la familia Hess, que una mañana se levanta y encuentra el dibujo de un gigantesco círculo tallado en sus campos de maíz. La explicación que recibe Graham, el padre de familia, es que los responsables de su cosecha son extraterrestres. Los Hess descubrirán a través de las noticias, con creciente terror, que están apareciendo círculos en cosechas de todo el mundo. *Señales* cuenta con cuatro pilares fundamentalmente dentro de una gran producción: un sólido guión, unas hábiles estrategias de realización, un extraordinario trabajo actoral -especialmente de Mel Gibson- y un paso a delante en la trayectoria de M. Night Shyamalan, uno de los directores más valorados en el Hollywood actual. El filme no sólo capta la atención del espectador, sino que, además, le invita a realizar una profunda reflexión alrededor del hombre y su fe. Para ello el director opta por la idea de que el peligro se hace aún más angustioso y amenazador cuando no se ve.

INFORMACIÓN DEL DVD
DIRECTOR: **M. NIGHT SHYAMALAN**
INTÉRPRETES: **MEL GIBSON, JOAQUIN PHOENIX, CHERRY JONES**
AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ITALIANO Y ALEMÁN EN DD 5.1**
GÉNERO: **THRILLER**
DISTRIBUIDOR: **BUENA VISTA**

EXTRAS
- Cómo se hizo
- Escenas eliminadas
- Storyboards multiángulo
- y más

LA CAJA 507



MODESTO, un hombre honrado y trabajador, dirige una sucursal bancaria en la Costa del Sol. Unos atracadores revientan las cajas de seguridad de su banco y le dejan atrapado en la cámara de seguridad. Dentro encuentra la caja 507 y descubre que la muerte de su hija no fue accidental. Sexta película dirigida por el bilbaíno Enrique Urbizu tras *Cachito*, que tiene a dos grandes y veteranos actores como Antonio Resines y José Coronado demostrando su valía en cada una de las escenas del filme. Esta mezcla de drama social y *thriller* consiguió dos Goya en 2002.

EXTRAS
- Filmografías
- Tráiler

INFORMACIÓN DEL DVD
DIRECTOR: **ENRIQUE URBIZU**
INTÉRPRETES: **ANTONIO RESINES, JOSÉ CORONADO, GOYA TOLEDO**
AUDIO: **CASTELLANO EN DD 5.1 E INGLÉS EN DD 2.0**
GÉNERO: **THRILLER**
DISTRIBUIDOR: **SOGEPAQ**

TEXAS RANGERS



EN LA DÉCADA de los 70 del siglo XIX, en la frontera entre Texas y Méjico, donde no gobernaba ley alguna, nació la fuerza del orden más antigua de América: los Texas Rangers, que se convirtieron en un símbolo del honor y el valor. El típico Western a la viaja usanza vuelve a renacer gracias a esta entretenida película, en el que los malos son muy malos y los buenos muy buenos. Destaca la buena interpretación que realizan James Van Der Beek y Dylan McDermott (*Dawson crece*), el capitán de los rangers, un grupo de jóvenes vaqueros al estilo de otro filme del mismo género, *Arma joven*. La dirección corre a cargo de Steve Miner, firmante de *Viernes 13* (segunda y tercera parte) y *H20*.

INFORMACIÓN DEL DVD
DIRECTOR: **STEVE MINER** INTÉRPRETES: **JAMES VAN DER BEEK, DYLAN MCDERMOTT, RACHAEL LEIGH COOK** AUDIO: **CASTELLANO EN DD 5.1 Y DTS. INGLÉS EN DD 5.1** GÉNERO: **WESTERN** DISTRIBUIDOR: **LAUREN FILMS**

DRAGONFLY

EL JEFE de urgencias del Chicago Memorial Hospital sufre la trágica muerte de su esposa, también médico, que se encontraba en misión humanitaria en Venezuela. Seis meses después, el cuerpo sigue sin aparecer y empieza a captar señales que parecen indicar que ella quiere comunicarse con él. Drama con gran dosis de intriga, una especie de híbrido entre *El sexto sentido* y *Campo de sueños*, ésta última interpretada también por Kevin Costner, que desarrolla un papel poco convincente y lejano a las interpretaciones que le hicieron famoso en los 90. El director, Tom Shadyac (*Como Dios*), hace su primera incursión en el género y su mayor acierto es conseguir que espectador y protagonista descubran la trama al mismo tiempo.

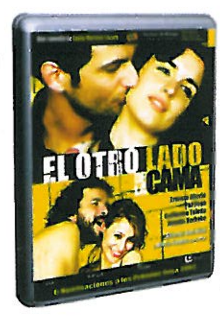


INFORMACIÓN DEL DVD
DIRECTOR: **TOM SHADYAC** INTÉRPRETES: **KEVIN COSTNER, KATHY BATES, SUSANNA THOMPSON** AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DD 5.1** GÉNERO: **DRAMA** DISTRIBUIDOR: **BUENA VISTA**



EL OTRO LADO DE LA CAMA

EMILIO MARTÍNEZ-Lázaro consiguió erigirse el pasado año como una de las sorpresas del cine español con esta original película. ¿El secreto? Reunir a una serie de jóvenes actores en alza, idear un guión cimentado en la comedia romántica, aderezarlo con un final sorprendente e insertar, en ciertos momentos del filme, inclasificables números musicales con los éxitos más sonados de los años 80. A medio camino entre el *kitsch* más desgarrador, el musical y la comedia romántica, el filme consigue mantener su frescura de principio a fin. *El otro lado de la cama* es una clara demostración de que las ideas no necesitan de grandes inversiones; de hecho, esta película fue una de las grandes sorpresas de taquilla del cine español del pasado año.



EXTRAS

- Audio Track con comentarios del director
- Audio Track con comentarios del productor y el guionista
- Tráiler
- Spots
- Galería de imágenes
- Secuencias eliminadas

INFORMACIÓN DEL DVD

- DIRECTOR: **EMILIO MARTÍNEZ-LÁZARO**
- INTÉRPRETES: **ERNESTO ALTERIO, PAZ VEGA, NATALIA VERBEKE**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DD 2.0 Y 5.1**
- GÉNERO: **COMEDIA MUSICAL**
- DISTRIBUIDOR: **BUENA VISTA**

EL IMPERIO DEL FUEGO

LA TIERRA dentro de 20 años. Quinn es el jefe de una localidad londinense, que intenta proteger a su comunidad de los ataques de los dragones que asolan el planeta desde hace dos décadas. En medio del caos, llega un aventurero estadounidense para reclutar voluntarios y acabar con la monstruosa amenaza. Interesante y entretenida película que nos traslada a un mundo apocalíptico dominado por maléficos dragones y donde la presencia humana es reducida a grupos de supervivientes. Uno de ellos liderado por Christian Bale, que desarrolla una buena actuación, pero ligeramente inferior a la de un espectacular Mathew McConaughey, el líder de los supervivientes americanos.

EXTRAS

- Documentales
- Conversaciones con el director
- Tráiler



INFORMACIÓN DEL DVD

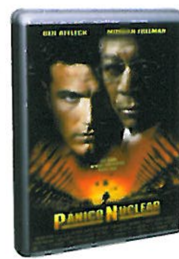
- DIRECTOR: **ROB BOWMAN**
- INTÉRPRETES: **CHRISTIAN BALE, MATHEW MCCONAUGHEY, IZABELLA SCIRUPCO**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DD 5.1 Y DTS. INGLÉS EN DD 5.1**
- GÉNERO: **CIENCIA FICCIÓN**
- DISTRIBUIDOR: **BUENA VISTA**

PÁNICO NUCLEAR

EL AGENTE de la CIA Jack Ryan, experto en personalidades rusas, es elegido por su superior para intentar averiguar las intenciones políticas del nuevo presidente de Rusia, tras el súbito fallecimiento de su predecesor. Filme basado en la novela de Tom Clancy *The Sum of All Fears*, que ofrece una hipótesis realista sobre lo que podría pasar si un arma nuclear cayera en manos equivocadas. *Pánico nuclear* mantiene un ritmo desenfrenado, con excelentes momentos de acción y espectaculares efectos especiales. También son dignos de mención los correctos trabajos de James Cromwell y Morgan Freeman, no tanto el de Ben Afleck, cuyo papel encarnaron con mayor éxito Harrison Ford en *Peligro inminente* y *Juego de patriotas* y Alec Baldwin en *La caza del Octubre Rojo*.

EXTRAS

- Documentales
- Reportajes sobre los efectos especiales
- Audio-cometarios del director y del escritor
- Tráiler

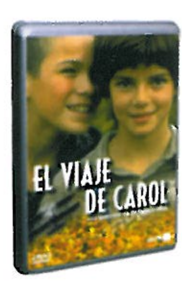


INFORMACIÓN DEL DVD

- DIRECTOR: **PHIL ALDEN ROBINSON**
- INTÉRPRETES: **BEN AFFLECK, MORGAN FREEMAN, JAMES CROMWELL**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DD 5.1**
- GÉNERO: **ACCIÓN**
- DISTRIBUIDOR **PARAMOUNT**

EL VIAJE DE CAROL

CAROL, una adolescente de madre española y padre estadounidense, viaja por primera vez a España en 1938. Separada de su progenitor, piloto en las brigadas internacionales, al que ella adora, llega a su pueblo materno y transforma un entorno familiar lleno de secretos. A pesar de la importante y abundante presencia de la Guerra Civil en nuestro cine, Imanol Uribe consigue atrapar al espectador dotando a la historia de una ternura casi palpable y dándole el protagonismo a dos niños. El director español dirige con eficiencia a dos jóvenes promesas como son Juan José Ballesta (*El Bola*) y Clara Lago.



INFORMACIÓN DEL DVD

- DIRECTOR: **IMANOL URIBE**
- INTÉRPRETES: **ÁLVARO DE LUNA, MARÍA BARRANCO**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DD 5.1**
- GÉNERO: **DRAMA**
- DISTRIBUIDOR: **SOGEPAQ**



PRÓXIMO NÚMERO
REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD
DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



»OTOGI - MYTH OF DEMONS
En esta demo vas a encontrar gráficos alucinantes y acción sin freno en un juego gráficamente increíble.

»TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER
Prácticamente vas a poder tocar la gloria con los dedos probando por primera vez *Ghost Recon: Island Thunder.*

»THE ITALIAN JOB: L.A. HEIST
Un atraco se está produciendo en las calles de Los Angeles. Prueba un nivel completo de *The Italian Job.*

»GLADIUS
Prepárate para luchar por tu vida en el Circo Romano con nuestra demo jugable de *Gladius.*

» ¡VÍDEOS EN EL DVD!

- »DINO CRISIS 3
- »STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT
- »HALO 2
- »GRABBED BY THE GHOULIES
- »SONIC HEROES
- »ROGUE OPS

...Y más vídeos de juegos Xbox

NUEVOS ANÁLISIS

- »Mace Griffin Bounty Hunter
- »Midnight Club II
- »SX Superstar
- »Piratas del Caribe
- »Dragon's Lair 3D

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.


VOLLEY
Nº 1/69
DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH
VOLLEYBALL
CHRISTIE
EL SECRETO
DE SU JUEGO
SHOW ROOM
LA WEB MÁS SEXY
www.doax-bv.com
MÁS
GRANDES CASINOS, LUGARES
PARADISÍACOS, Y CONSEJOS
PARA TENER A LA CHICA
DE TUS SUEÑOS A TUS PIES
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 AÑOS
aDeSe
+16
SÓLO EN XBOX
XBOX
SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE